

Hivatalos Magyar

PlayStation[®]

Magazin

EXKLUZÍV SZEMLE!

OTT VOLTUNK!
JÁTSZOTTUNK VELÜK!
**PLAYSTATION 2
INDULÁS!**

MINDEN KIADOTT JÁTÉKOT
ÉRTÉKELTÜNK – LEHET KEZDENI
ÁMULDOZNI!

COLIN McRAE RALLY 2

COLIN ÚJRA NYOMUL!

BOND VISSZATÉR!

A Világ Nem Elég
már a PS2-nek sem!

JEDI POWER BATTLES

Új Star Wars játék,
igen. Megmutatjuk, nyugi.

SZEMLEROBBANÁS

- COLIN McRAE RALLY 2
- SYPHON FILTER 2
- STAR IXIOM
- MICRO MANIACS
- COLONY WARS: RED SUN
- ROLLCAGE STAGE II
- FEAR EFFECT
- URBAN CHAOS
- SUPERBIKE 2000
- UEFA CHAMPS LEAGUE 99/2000

WWF ATTITUDE LEÍRÁS ■ MEDIEVIL 2 ■ N-GEN RACING ■ GEKIDO ■ SILENT
BOMBER ■ NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 ■ RADIKAL BIKERS ■ RIDGE
RACER V ■ A LEGÚJABB PS2 JÁTÉKOK ■ MÉDIA INTERJÚ ÉS BUTIK



ONKYO®

HÁZIMOZI ERŐSÍTŐK ÉS RÁDIÓERŐSÍTŐK LEGNAGYOBB VÁLASZTÉKA



Budapest: Annex Házi- és Hifi Szalon: Budapest XIII., Hegedűs Gyula u. 2. (Szent István krt. sarok) Telefon: 236-0666 • Annex TV Szalon: Budapest, Szabadság tér 5-7. Telefon: 302-9027 • Annex HiFi Bolt: VII., Budapest, Dohány u. 1/C. Tel.: 269-6861, 268-0265 • Herta üzletek: Budapest XXII., Nagytétényi út 27-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 • X., Kereki út 73. (Park Plaza üzletközpont) Tel./fax: 262-3164 • V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052 • III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864 • XX., Kossuth L. u. 33. (Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004 • II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárlóközp.) Tel.: 391-5840 • IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy Ház) Tel./fax: 456-1131. • Media Markt: XIX., Budapest, Üllői út 201., Tel.: 347-1650 • Satsystem: XIV., Budapest, Fogarasi út 14. Tel.: 467-2000 • Saturn-Star Kft.: XXII., Nagytétényi út 27-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel./fax: 424-3145 • Budaörs: Auchan: Sport u. 2. Tel.: 23/502-0000 • Dabas: Hetényi és Társa Kft.: Bartók Béla u. 63/A (Áfész üzletház) Tel.: 29/360-200 • Debrecen: Acoustic Center: Pacsirta u. 68. Tel.: 30/9535-0000 • Eger: Hifi Galéria: Széchenyi u. 8. Tel.: 36/313051 • Kalocsa: Trinit Kft.: Szent István u. 49. Tel.: 78/461-146 • Kecskemét: Audio Mekka: Vörösmarty u. 12. Tel.: 76/416-694 • Miskolc: Kazetta Center: Széchenyi u. 103. Telefon: 46/354-509 • Nyíregyháza: ESB Bt.: Szarvas u. 5-9. Tel.: 42/313-625 • Pécs: Hifi Galéria: Rákóczi út 46. (Kereskedők Háza) Tel.: 72/327-959 • Szeged: Műszaki Pince: Tisza Lajos krt. 73. Tel.: 62/425-0000

Előszó

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nevezetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Társaszerkesztő: Mark Donald
Vezető művészeti szerkesztő: Jez Bridgeman
Műszaki vezető: Nicky McClure
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
Művészeti szerkesztőhelyettes:
Simon Middleweek
Játékszerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (tippek): Dan Meyers
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toal

Fotó: Martin Burton,
Jude Edgington

Munkatársak: Al Bickham, Jes Bickham,
Steve Owen, Aaron Taylor, Kieron Gillen, Alex
Cooke, Andy Lowe, Paul Rose, Jonathan Davies,
Keith Stuart, Chris Buxton, Zy Nicholson,
Pete Wilton, Nick Moyles, Matthew Harvey,
James Blackwell, Dave Jeffrey

Magyar stáb:
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Grafikai munkálatok: Papp Levente, Sebeszta Péter
Szerkesztőségi titkárs: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Fülöp Judit, Szedleczky Csaba, Béres
Endre, Drapós Gergely, Babinszky Tamás, Palkó
Lajos, Tóvárosi László, Tóth Péter, Nagy Attila

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó
Magyar változat fotók: Lethenyi László

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetvésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Marketing és média kapcsolatok:
T.O.F. Productions Média Ügynökség
E-mail: toff@externet.hu

Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjesztő: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó

Lapunk anyagait egy nem-exkluzív nevezetközi licenz szerződés
alapján tesszük közzé, amely feljogosít minket a cikk közlésére,
hacsak erről előzőleg írásban és megállapodás nem születik. A
Hivatalos Magyar PlayStation magazin elismer minden szerzői jogot
és védjegyet. Feltüntetjük a szerzői jogok tulajdonosait.
Aszemben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk kapcsolatba.
A PlayStation név és logo a Sony Computer Entertainment Inc.
védjegye.



Most már nyugodtan
elmondhatjuk, kis
szürke konzolunk
nem árva többé.
Megérkezett a nagy
testvér, formater-
vezett fekete doboz-
ba bújtatva. A 28.
oldaltól exkluzív

riportot olvashattok arról, hogy mi min-
dent facsartak ki máris a PS2-re fejlesztő
cégek a jövő reménységéből.

A képeket elnézve bátran elmondhatjuk,
hogy a PlayStation 2 grafikája maga mögé
utasít minden konkurenciát, konzolt és PC-t
vagy játéktérmi gépet egyaránt. A 16:9-es,
„szélesvásznú” üzemmód egészen bámulatos
mozihangulatot teremt, és ha még ehhez hoz-
záveszünk egy megfelelően beállított sur-
round-hangrendszert, amit a konzol térhatású
hangeffektekkal támogat, nos... az élmény
egy multiplex mozival vetekszik, és itt ráadá-
sul a cselekmény középpontjában Te állsz! A
játékmezőny abszolút éllövása a Ridge Racer
V, bár a The Bouncernek is leeshet néhány
szavazat.

A konzol európai megjelenésére még elég
sokat várhatunk ugyan, de nem érdemes elke-
sередni. Megszokott PSX-ünk tavaszi felhoza-
tala ugyanis egészen elképesztő, gondoljunk
csak például a Micro Maniacs-re! Fantasz-
tikus kalandok egy konyhaasztalon, rohan-
gászás a villanyvasút előtt, vagy ugrás a
virágágyásba... Az apró fickók végre valami
igazán újat hoztak a játékok közé. Meglát-
játok: ezt nem lehet abbahagyni, főleg ha
többet játszottok!

Akik pedig komolyabb történetre vágnak,
mint genetikai kísérletek csúfosan sikerült tör-
peire, azoknak a Colony Wars: Red Sun lesz
az új befutó. Az űrhajó-szimuláció meglepően
élvezetesen sikeredett, változatos játékmenet és
nagy, érdekes pályák jellemzik. A küldetések
bepillantást engednek egy nem-is-olyan-távoli
jövő űrzsoldosának hétköznapijaiba.

Megszemlézzük még Colin legújabb futa-
mait, a második részben kevésbé szerencsétlen
és fele oly idétlen szegény lovag kalandjait a
Medi Evilben, van egy kis Bondunk a kém-
regények, luxusautók és gyönyörű, de sötét
lelkű nők szerelmeseinek, lesz Syphon Filter
2, amire ismét érdemes várni, és az egzotikus
Suikodent sem szeretném kihagyni.

Sportrajongóink az UEFA Championship
League-gel edzhetnek a karosszék mélyéből,
tehát ők sem maradnak ki semmiből. Nem is
tartalak fel tovább, kedves olvasó, inkább
lapozz!

Jancsina Attila – főszerkesztő

PÖRGESDFEL

PSM
EXKLÜZÍV!



CÍMLAPSZTORIK



Tony Hawk's 2

Olíe! Olíe! Olíe! Olíe! Olíe! Olíe! Olíe!
Játszottunk vele. Lenyűgözött



Jedi Power Battles

Tüntesd el a festéket Maul arcáról...
csapatok, hadseregek, vagdalkozás:
Episode I



Fesztivál örület!

Ahol a PlayStation 2 vírusa fertőz



Bond a PS 2-n

A szexis 007-es találkozik a szexis PS2-vel -
The World Is Not Enough!



Colin McRae Rally 2.0

Amolyan különféle Colin féle. Az eredeti jobb a
pályaszakaszokon és a bőséges rejtett autó
választékkal.



WWF Helyzetkép

A pankrációs eposz legjobb
birkózóinak mozgáslistája



018 oldal

WTC World Touring Cars

A Codemasters bemutatja legújabb versenyjátékát



028 oldal

PlayStation2: Fesztivál örület

A világ legtöbbet tudó konzolja végre megérkezett. Tőlünk mindent megtudhatsz

TERVEZETEK

WTC World Touring Cars 018

Vess egy pillantást az új versenyjátékra – Code-ék a TDC4-t egy Laguna Seca-ra cserélték. Khm...

F1 Racing Championship 020

Robbanj be a 28. századba vesztett újrágé-nyóddal. Á, csak vicc volt: ez csak Forma 1



18 WTC World Touring Cars



ELŐZETES

MediEvil 2 078

Újabb visszatérés: a videojátékok történetének leg-rondább főhőse újra itt! Nos, legalábbis egy része...

N-Gen Racing 080

Száguldj repülőgéppel olyan közel a földhöz, hogy csak egy karmajátásba kerüljön egy virág letétele a mezőről. Vagy egy kicsit többé

Silent Bomber 082

Ne higgy nekik, hazudnak. Semmi csendes nincs abban, ha egy sorozatnyi bomba felrobban egy tank alatt

Radikal Bikers 083

MUNKALEHETŐSÉG FIATALOKNAK. Amit ajánlunk: életveszély pizzaszállítás közben. Órabér 350Ft. A robogót biztosítjuk; jelentkezés személyesen



Gekido 084

Harcos vagy. Kinn élsz az utcán. A legnyilvánvalóbb név már foglalt. Akarsz valamit tenni felé? Akkor irány kifelé...

Need For Speed: Porsche 2000 085

A Porsches frissítéssel az EA versenyjátéka talán beéri a Gran Turisмот



SZÍNES

Star Wars Episode I: Jedi Power Battles 024

Zzzzz! Zzzzz! Forgasd a fénykardodat a LucasArts legújabb programjában, ahol szerencsére Jar-Jar szereplése nem olyan gyakori

PlayStation2 Extra: Fesztivál Örület 028

A PSM közvetítése a legutóbbi japán PlayStation2 fesztiválról

The World Is Not Enough 038

Ez a PS2-s darab talán visszaállíthatja a hitedet a licenszjátékokban. A PSM-é a közvetítés joga...

„Játszottunk az összes PS2-s játékkal, amivel lehetett...”



FESTIVÁL ÖRÜLET
028 OLDAL

„Lendítsd meg pixel-fénykardodat a gonosztevők hordája felé”

JEDI POWER BATTLES
024 OLDAL

Tény: A hivatalos UK PlayStation Magazin a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. A PSM a legolvasottabb és a leglátványosabb tervezett magazin, mely az üzletekben kapható. Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt, hogy a saját véleményünknek adjuk hangot, melyet nem befolyásolhat más.

Játékírók és szerkesztők. A PSM az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparról, vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkünk mindig egyetemes vélemény hangot adunk. Tisztességes és informatív. A Sony-val való kapcsolatunk a jóllátó közölgések információja és játékdemókra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztési nézetet. A PSM 100 százalékosan és garáncián futtató szerkesztőség. A PSM felhívást szívesen és szakszerűtlen formában jeleníti meg a cikket. Ezek a cikkek mentesek a

technikai szargonoktól, de a PSM a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezek megértéséhez csak annyi számíratra van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elérhető. Mi közöljük a legfrissebb híreket, megírtjaink az ipar legfontosabb embereit, megírtjaink a legfrissebb témákat és ismertetjük a világ leggyorsabb játékait. A CD mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékokat is kipróbálhatsz, melyek meg nem jelennek meg az üzletek polcain. PSM a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Ez tény.



FIZESS ELŐ!
Takaríts meg
akár 33%-ot!
LAPOZZ
a 81. oldalra

044 oldal

Colin McRae Rally 2.0

Colin visszatér – még több sárdagasztás bátrak részére

SZEMLE

Platinalamezek .043

Leírás a feltáratnyi legjobb kedvezményes árú játékokról. Igen, már megint

Colin McRae Rally 2.0 .044

A reklám igazat mondott! Készülj föl az izgalomra, a sárba, a kanyarokra, a csúszásokra, és a turbóba kedvenc versenyzőnkkel

Syphon Filter 2 .048

El Nino minden ravaságával és elszántságával Gabe Logan visszatér, hogy a csizmáját interaktív helyzetbe hozhassa a rosszfiúk hátsójával

Star Ixiom .051

A Namco űrharc-szimulátora, amely taktikai elemeket és felszerelési stratégiákat is tartalmaz

UEFA Championship League: Season 99/2000 .052

A folyékony futball-világbajnok visszatér

Fear Effect .054

Stílusos golyószórás, időnkénti agytorna a Resi hangulatában

Star Ocean: The Second Story .056

Szerepjátékos csoda, annyi párbeszéddel, hogy azok mellett a brazil TV-sorozatok labdába sem rúghatnak

Suikoden II .057

A Konami RPG-jének folytatása a nagy tisztán újabb agresszióiról. "Véged van, te disznó!"

Micro Maniacs .058

...És ott voltak azok az apró emberkék, futópőben, és a hűtőszekrényben szüldöztek körbekerítve. Komolyan! Nem, egy cseppet sem ittam...

Rollcage Stage II .060

A játék, amilyennek már a Rollcage-nek is lennie kellett volna. A szédítő sebességű versenyprogram beéri a Wipeoutot?

Colony Wars: Red Sun .062

Részt akarsz venni magas óktárszámú párharcokban – pénzért? Akkor gyere, és merülj el a mélyűrben

Superbikes 2000 .064

Próbáld ki bármelyik „igazán erős versenymotort”, amelyikre csak vágysz, és amelyik nem csupán egy kétkerekű közlekedési eszköz

ECW Hardcore Wrestling .065

Olajos bűrű nagyfejűek mérkőznek egymással, miközben ládákkal, székekkel, kukákkal ütök felebarátaikat.

Urban Chaos .066

D'Arci Stern nyomozó büntetőjogot oktat fiatal gonosztevőknek. Mielőtt beverné az orrukat

44 COLIN MCRAE RALLY 2.0



RENDSZERES

Jövőkép .006

A szokásos bepillentés a PlayStation jövőjébe. Az ehavi számban a Ridge Racer Vt vizsgáljuk meg

Butik .022

Azok a divatos kis izék, amiket megnyerhetsz, tudod

Visszhang .090

Olvass panaszok, örömek, frusztrációk, félelmek – csak írd nyugodtan

Loading .008

Infó-piacok az ipar legjobb vénaiból szívják a híreket

Szigorúan titkos .067

11 oldalnyi akciótipt, melynek főhősei a WWF Attitude színtárai és még sok más érdekesség

Médiaszemle .086

A legújabb és legjobb CD-k, DVD-k, Netes és játéktérmi játékok

Médiainterjú .088

A PSM szemtől szemben Balázssal a Z+ból

CD Melléklet .091

Utasítások az exkluzív lemez melléklet használatához

Múlt Lapok .097

Lekéstél valamelyik számunkról? Ne félj – íme a második lehetőségod...

Fejlesztői pokol .098

Nick Ellis játékguru titkos naplója

CD-melléklet

Csak lökd be a digitális frizbit a konzolodba, és máris élvezheted a legjobb PlayStation játékokat



MICRO MANIACS

Játszható demo

Válaszd ki a neked szimpatikus mini-mutánst, aztán húzz bele úgy rendszeren a két kipróbálható pályán

DEMOLITION RACER

Játszható demo

Rombolj, vagy téged rombolnak le a győzelemért folytatott harcban – elég kemény menet lesz...

PLAYER MANAGER 2000

Játszható demo

Nyolc heted van, hogy a négy angol csoportba tartozó 92 csapat egyikét igazgatva sikerre vigyed az embereidet

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

Játszható demo

Ne aggódj az apró miatt – grátisz lökdösd el a golyót, egyelőre még csak két percig

RENEGADE RACERS

Játszható demo

Válassz a három közvesztélyes versenyző közül, állj a rajthoz, és gyérünk, gyérünk, gyérünk! Figyelj a csapatokra

SYPHON FILTER 2

Videó

Figyeld, mire készül Gabriel Logan az első Syphon Filter folytatásában. Jól néz ki és lopekodik...

RADIKAL BIKERS

Videó

A játéktérmi automata feldolgozása jónak tűnik – szállítsd le a pizzát nyhén gyűröttén, de azért még melegen

WWF SMACK DOWN

Videó

Ha szeretnéd nézni az alsónadrágban feszítő férfiakat, akik összekapaszkodva izznak a ringben – igen... akkor ez a Te videód lesz

COLONY WARS: RED SUN

Videó

Élvezd a kóstolót a szabad folyadékos történettel rendelkező, fejevadásos Colony Wars: Red Sun epizódról, amely előzményesíti az előző próbálkozásokat

N-GEN RACING

Videó

Csak vedd a pillantásod a dobogóes látványra és a fegyverek lenyűgöző tömegére, amely mind megtalálható ebben a versenyjátékban

LETÖLTÉSEK

LMA Manager: kezd el az új futbalszezont a 2000 januárjára javított dátummal és frissített adatokkal!

MOST LAPOZZ
A 91. OLDALRA!



EGY ÓVATOS PILLANTÁST VETÜNK
A JÖVŐ NAGY NYOMULÁSÁRA...

RIDGE RACER V

- ⓐ Gyorsabb a fénynél
- ⓑ Királyabb, mint Zámbo Jimmy
- ⓐ Szébb, mint a karácsony
- ⓐ Jobb, mint valaha

A tokiói PlayStation2 fesztiválon tapasztaltak alapján a Namco versenyjátékának minősége nem csupán hírverés volt...

Persze mind tudtuk, hogy a *Gran Turismo 2000* csúcs lesz, még úgy is, hogy Yamauchi-szan csak néhány hónapot pihenhetett a GT2 befejezése után, hogy aztán nekialljon a PS2-s játék fejlesztésének, a Polyphony darabja biztos sikernek ígérkezett. Azt azonban nem gondoltuk volna, hogy a *Ridge Racer V* leelőzi mind a GT2000-t, mind pedig a *Square* sokat emlegetett *Driving Emotion Type-S*-ét egyaránt, ezzel öntudatosan elhalászván az orruk előtt a fesztivál legjobbját címet.

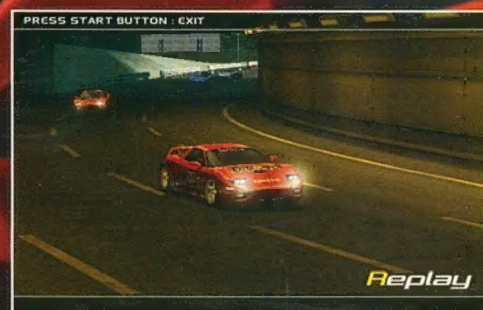
Versenyjáték-fanatikusok odébblapozhatnak a Fesztivál örület részhez (028. oldal) a teljes információhalmazért, de van, amit nem lehet elégszer leírni – a *Ridge Racer V* villámgyors. Annak ellenére, hogy a PS2 új DVD ROM formulája helyett megmaradt a CD-nél, a Namco reménysége a hihetetlen 60fps-es sebességgel szaggat. A *Ridge* hagyományokhoz hű alacsony kameraállásoknak köszönhetően a *Quake*-hez hasonló módon fogod a fejed tekergetni a kanyarokban bevitt csúszások közben. Nyakfájás, sebesség, és lelkesedő kiáltások.

Mindezek mellé nézz csak a képernyőfotókra! A *Ridge* mindig is a PlayStation legigenyesebb külsejű versenyjátéka volt, de most a 3D grafikával, és a felújított Goraud-árnyékolással a PS2 verzió szebb, mint valaha. Az introtól kezdve (amiben szerepel a boxutca új csillaga, Ai Fukami is) a hét új pályán keresztül a real time grafikáig az egész hihetetlen, és a speciális effektek száma és minősége még a legcinikusabbakat is mély döbbenetre készíti majd.

Tehát a *Ridge* szebb és jobban játszható, mint valaha, de miért használtuk ezt az oldalt csak rá, mikor írhattunk volna az olyan új PS2-s sztárokról is, mint a *DarkCloud*, a *Dead or Alive 2*, vagy akár a gyönyörű *Fantavision*? Miattad, kedves olvasó. A tavalyi évben a *Ridge Racer Type 4* nem okozott akkora tolongást a kasszáknál – a játékosok annyira a csapból is folyó *Gran Turismo*ra koncentráltak, hogy nem akartak pénzt kiadni másik PS versenyprogramra. A PSM csak annyit akar közölni, hogy NE kövessétek el ezt a hibát a PlayStation2-n. Még akkor is, ha neked az ISS tiszta játékmenete kell, még akkor is, ha a FIFA licenszek nagy rajongója vagy, szükséged lesz a *Ridge Racer V* arcade-adrenalinhullámára, hogy kiegészítse a *Gran Turismo 2000* zseniális, ámde mégis valamennyire korlátozott valóságosságát. Ha szeptember eljövetelével két versenyjáték szerepel a bevásárlólistádon, a *Ridge Racer V* az egyikük KELL legyen. ■

ISHITAR

NAMCO



A legeslegutóbbi képek a Ridge Racer V-ről. A PlayStation2-re megjelenő legjobbak egyike - exkluzív interjúval szolgálunk majd a Namco legújabb versenyjátékának készítőivel a márciusi Tokyo Game Show után. Nézd csak azt a visszajátzás módot...

LOADING

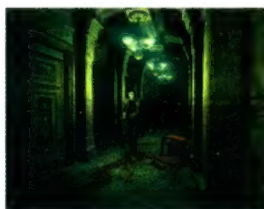
**HÍREK
A PLAYSTATION
VILÁGÁBÓL...**

ERBEN A HÓNAPBAN...

ALONE IN THE DARK IV

Ed Camby PlayStationös kaland-
jainak negyedik része az
Infogrames-től

010. oldal



MOLYNEUX MÁNIA

Molyneux Mánia, avagy az Isteni-
játék

011. oldal



MILLE MIGLIA

A Mille Miglia fejlesztői beszélnek
a PlayStation 2 adta új
távlatokról

012. oldal



TENCHU 2

Visszatér az Activision titokzatos nin-
dzsa kalandja. Minden bizalmas infor-
máció itt megtalálható

015. oldal



PLUSZ!

MÉG TÖBB BIZARRSÁG... A LEGÚJABB PS1 ÉS PS2 HÍREK
JAPÁNBÓL... SZEMREBBENÉS NÉLKÜL... A FINAL FANTASY MŰ-
VÉSZETE... PILLANTÁS AZ ECW-RE



„Egyszerűen mentsd ki a
memória kártyára saját ke-
zűleg épített parkodat, és
ugorj fel vele a haverodhoz”



VISSZATÉRT A LEGJOBB GÖRDESZKÁS

JÖN A DUPLA- CSAVAR?

EXKLÜZÍV! PSM

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2. Láttuk őt
és kiprobáltuk. Imádnivaló. Úgy, mint régen

Eallottuk a kósza hí-
reket, hogy készül a
Tony Hawk's Skate-
boarding folytatása,
de álmunkban sem reméltük,
hogy ilyen hamar hozzájutunk
egy játszható verzióhoz. Mély
benyomást tett ránk az Activi-
sion által rendelkezésünkre bo-
csátott bemutató, amelyből ki-
derül, hogyan formálódik a már
nagyon várt következő rész.

A Neversoft újra a kormány-

nál, és ez még több trükköt,
kombinációt, szintet, de minde-
nekfelett egy pályaszerkesztőt
ígér. Az új játék a régi program
vadászatú attrakciókkal tarkított
frissített változatát használja.

Mindjárt az elején a Tony
Hawk's 2 friss profi deszkásokkal
indít, akik mesterei a megfelelő-
en kialakított ugrásoknak, pörgé-
seknek és fogásoknak. Ezen a
ponton a vezérlő rendszer jó-
részt változatlan maradt, bár ez-

úttal több mutatványt tudsz si-
keresen bemutatni, illetve több
kombinációt tudsz egymáshoz
illeszteni.

Mindenképpen érdekesek a
pályák helyszínei. Kevesebb az
amerikai, a tervezők inkább a
világ többi részére koncentráltak.
Marseille, Rio de Janeiro és
New York élethű arénáival bizto-
san találkozni fogunk. A londoni
South Bank helyzete jelenleg
még bizonytalan. A marseille-i



Szikrázik a fémrács, ahogy a deszkás elhúz felette. Sikkesek az amerikai punkok



szint ellenben csodálatos. Produkcióidat francia nyelvű kommentárok kísérik. Néhányszor felhangzik a „Tres pathétique” (nagyon patetikus) a PSM helyi szakértőjének legnagyobb bánatára.

Mindenesetre a *Tony Hawk's 2* az első játéknál is nagyobb kihívás lesz, pedig az is elég furfangos volt. Ez nem azt jelenti, hogy nem leszel képes rögtön ráérezni és játszani vele – némi első változatos tapasztalat elég lesz a kezdéshez – de a mester-mutatványok, nos barátom, az már egy teljesen más világ. Annál is inkább, mivel a szintek olyan óriásiak. Fények bukkannak elő a ködből, és már nem tudod, hogyan csinál meg attrakciót. Jön egy felcső, csak hogy kiszélesítsd a fejed. Mindemellett csak reménykedni tudunk, hogy az előző játékhöz képest több időt kapunk az egyes szinteken.

Temérdek sok titkos terület található minden szinten, amitől rendkívüli mértékben megnő a játszhatóság, mivel egyszerűen nem bírod ki anélkül, hogy ne is-

merd meg a rejtelmeket. Nincs kétség, a rejtett rámpákon még extra pontokat is szerezhetsz. Aztán ott vannak a mini játszmák, amikhez úgy juthatsz hozzá, hogy teljesíted a szinteket, és a bajnokságban elérsz bizonyos célokat. Csiní, nemde? Na és a pályaszerkesztő. Nyilván emlékszel még a *V-Rally 2*-re, ahol megis-

„A pályaszerkesztővel rámpákat, falakat, és medencéket helyezhetsz el a tervrajzra”

merhetted a pályaeépítés örömeit, tudod, mikor összeillesztesz alkotórészeket és látod, amint kialakul valami új, ami eddig még nem volt. Tutira veheted, hogy hasonlóval találkozol a *Tony Hawk's 2*-ben is: felülnézetben alakíthatod ki az arénát. Negyedsőveket, félcsőveket, rámpákat, falakat, medencéket és a jó ég tudja, még miket helyezhetsz el,

hogy aztán a játék módban rögtön kipróbálhasd alkotásodat. Hát persze, hogy az első dolog, amihez hozzáfogsz, az ez lesz. Egy darabig eltart majd, de egy kis erőfeszítéssel olyan szinteket fogsz kreálni, hogy még a tervezőknek is elakadna a lélegzetük, ha meglátnák.

Jelentős szempont az alakítha-

tóság, ezért a pályaszerkesztővel a *Tony Hawk's* rajongók légiói számára érkezik el a Kánaán. Kérded, hogy miért? Nos, sajátkezűleg épített kedvenc parkokat egyszerűen a memória kártyába mented, felugrasz a haverodhoz vele, és máris mehet a verseny a Multiplayer módban. Mivel a pályát úgy ismered, mint a tenyered, a végkimenetelben biztos le-

hetsz. Megismered a győzelem édes ízét...

A *Tony Hawk's* a kétjátékos módot is feljavitja. A kettéosztott képernyőn a két független játékos egymással interaktív kapcsolatban van, ezért küzdeni fogsz a térért a rámpán, hogy bemutathasd legjobb trükködet. Abban nem vagyunk biztosak, hogy majmot csinálsz az ellenfélből, bár az sem kizárt. A verseny mód (Competition Mode) a fő attrakció, ahol egyszerre két játékos küzdhet szakaszonként a legmagasabb pontszámért.

Az ördögbe. Hát kell ennél több? Ja! Ott van még a karakter testreszabási lehetőség is, amivel tetőtől talpig alakíthatod szereplődet, ahogy csak jólesik. Aztán a...

Elég! Legalábbis egyelőre. Reméljük, hogy a *Tony Hawk's* öszre már a polcokon lesz, és a PSM következő számában egy exkluzív bemutató keretében a remek frissítés további részleteit ismerhetjük meg...

■ DM

MARGÓ SZÉLEN

A legújabb pletykák, suttogások, és melléfogások.

- Az előző számban már beszámoltunk a *Rogue Spear*-ről, a *Rainbow Six* folytatásáról, és most itt az új hír, miszerint kiderült már, hogy ki fejleszté az új játékot. Hála az égnek, nem a Rebellion csapat, akiknek sikerült olyan rendesen elfuserálniuk az első változatot. A Saffire Corporation a kiválasztott, akik a *Rainbow Six*-et PC-re írták, ami egyszerűen fantasztikus volt. Alig várjuk már, hogy karácsonykor a *Rogue Spear*-rel játszassunk.

- Egy olyan világban, ahol a szoftverkiadók örültek módjára vásárolják fel egymást (Infogrames/Gremlin/GTI, Titus/Interplay/Virgin), bátorítón hat a Crave Entertainment önálló menetele. Amellett, hogy neki-látnak a legújabb Square fejlesztések kiadásához, leszerződtek az Irrational Games-t. Az Irrational nevéhez a *System Shock 2*, a PC-s RPG fűződik, és úgy hírlík, állítólag keményen dolgoznak egy következő generációs játékon. Minden kiderül majd a Los Angeles-i E3 kiállításon.



- Az Epic gőzerővel dolgozik a PC-s on-line kedvenc *Unreal Tournament* PlayStation 2-s adaptációján. Ez két dolgot jelent: a/ a fejlesztők a PS2 on-line lehetőségeit nagyon is komolyan veszik; b/ a konzolos verzió jobb lesz, mint a PC-s változat. Hogy miért? Mert a PC-s játékoknak különböző, egymástól gyorsaságban nagyon eltérő gépeken egyaránt kell futniuk, míg a PS2 játékokat egy állandó gépre tervezték, így itt a processzor erejének teljes kihasználása nem probléma. És ez már a gyönyörök kertje lesz.

- Az Eidos bejelentette, hogy a *Soul Reaver 2* megjelenik az eredeti PlayStationon a *Legacy Of Kain* sorozat részeként, ami már PS2-n is feltűnik majd. Az Eidos jövőbeni terveiről az E3 kiállítás után már többet fogunk megtudni.

- Tévedés. A PSM előző számában a *Premier Manager 2000* előzetesét a *FA Premier League Manager* képeivel illusztráltuk. A hiba miatt elnézést kérünk az Infogamestől.



“Az *AITD IV* a legvégsőig kihasználja a PlayStation képességeit...”



Igen, sötét van, és egyedül vagy, de vajon a Darkworksnek sikerült a *Silent Hill*-el és a *Resident Evil* sorozattal vetekedő játékot készítenie?

MARGÓ-SZÉLEN

• A *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends* egy gyerekeknek szóló TV-sorozat, amit Angliában a BBC vett meg, és a hírhedt Roswelli incidensen alapul. A *Red Storm* (*Rainbow Six*, *Aliens vs Predators*) megszerezte a licenszt, és a *Red Lemon* (*Aironauts*) fejlesztőcsapatot szerződtek a munkára.

• A formáját hozó Activision a *Tony Hawk's* bevételeit újabb játékok fejlesztésébe forgatta vissza. A legújabb várható darab az *Alundra2*, a Sony japán RPG-jének hön várt folytatása. Az új rész nagy előrelépése, hogy real-time 3D-t használ, nem az előző megszokott kör-alapú rendszerét; emellett minijátékok is várhatók a cselekménybe ágyazva. Hogy a játékot az RPG-knél eddig soha sem tapasztalt újrajátszhatósági faktorról lássa el.



• A PSM főhadiszállásán komoly izgalmak forrása a *Hasbro* bejelentése, miszerint megszerezték a licenszt egy bizonyos *Harry Potter*-ról szóló történetnek; mivel mi mind nagy rajongói vagyunk a mitológiai teremtményeket és szörnyeket tartalmazó irodalomnak, nagy reményekkel nézünk a *Hogwart* legújabbjától készült játék elébe.

• Az *Acclaim* maga mögött hagyta az olyanokat, mint a *South Park Rally* és a *Re-Volt*, és a *Vanishing Point* újra a nehézsúlyú versenyjátékok ringjébe lépnek. Az *Acclaim* azt állítja tökéletesen modellezett autókval való ultra-realistikus vezetést ígérő darabjáról, hogy a pályákon a nagy látótávolság és sebesség mellett nem lesz pop-up. Talán nagy szavak, de a kezdeti stádiumban lévő kód teljesen meggyőző volt. 16 autó, 8 pálya, egy rakás játékmód, közöttük a *Kaskadőr Móddal*. Mi lehet még?

• A legújabb hír az Activision háza tájáról, hogy KÉT X-Menes játékot is fejlesztettek. Az egyik az *X-Men: Mutant Academy*, amely egy jó külsejű 3D verekedés a *Wu-Tang* kódolótól (*Paradox*), és amely a népszerű képregényen alapul. A másiknak egyelőre még nincs neve, és *Bryan Singer* új mozifilmjére épül (idén júliusban mutatják be az Államokban). A madarak azt csiripelik, hogy ezt a Neversoft fejleszt, akik a cég nagyszerű *Tony Hawk*-os programvázat használnak. Még több hír a következő számban.

BARANGOLJ EGYEDÜL A DARKWORKS LEGÚJABB

A HORROR, A HORROR

TÚLÉLÉSI HORRORJÁTÉKÁVAL, AMELY MELLESLEG AZ *ALONE IN THE DARK IV* CÍM ALATT FUT

Az *Alone in the Dark* volt a PlayStationre először megjelenő játékok egyike, mikor kihozták öt évvel ezelőtt. Most, annak ellenére, hogy a PS2 már ott a láthatáron, a francia Darkworks hű maradván az első konzolhoz a kult-sorozat negyedik részén dolgozik.

18 hónapnyi lázas munka eredményeképp az *Alone in the Dark IV* egy *Resi*-stílusú kalandjátékká változott, olyan cselekménnyel, ami kihívást jelent a játékosnak, emellett gondolkodásra készteti, és persze kiijeszti még a

gatyájából is. A történet főhőse Edward Carnby, aki egy különös szigeten eltűnt barátja után nyomoz. Ez a sziget csak úgy mellékesen otthont ad különféle szörnyeknek is, és Carnby újfent hatalmas mészárlásba csöppen egy rémálomszerű éjszakán.

A *Darkworks* abba is nagy munkát fektetett, hogy a sorozat PlayStaitonön megjelent legutóbbi részét jelentősen feljavítsa. A grafika alapján ítélve úgy tűnik, hogy az *AITD IV* a legvégsőig kihasználja a PlayStation képességeit, a remekül megtervezett pályákon tapasztalható hihetetlenül fejlett világítás-

effektjeivel. Ez egy ijesztő horrorjáték, és a *Darkworks* emberei sokat dolgoztak, hogy az elengedhetetlen árnyékok jól sikerüljenek. Carnby felszereléséhez még egy fáklya is hozzátartozik (tisztá *Silent Hill*), és mi más idézné meg annyira a horrorhangulatot, mint a lebegő fáklyafény, amely ijesztő árnyakat vet a falakra...

Az *In Cold Blood* és a *Colin McRae Rally 2* bizonyítja, hogy érdekes idők ezek a PlayStation grafikájának szempontjából, és hogy a fejlesztők az utolsó cseppig mindent kipróbálnak a konzolból. A szintén ezt bizonyító *AITD IV* előreláthatólag idén ősszel jelenik meg. ■

PS2 RIADÓ - ÚJ JÁTÉK VÁRHATÓ!

FEJLESZTÉS ALATT

A LOST TOYS BEJELENTI A BIZARR MOHO-T

A nemrég, ex-Bullfrog-os tagokból (*Populous*, *Theme Park*) alakult *Lost Toys* fejlesztő-stúdió most végzi az utolsó simításokat első, *Moho* névre keresztelt játékán. És ha úgy véled, a munkácim kissé fura, csak olvasd tovább...

Képzeld el egy bolygót, ahol a robotok eljutottak az öntudat egy bizonyos szintjére, és ugyanúgy képesek bűnözésre, mint emberi készítők. Az emberekhez hasonlóan a robotokat is büntetik, és így, miután leszerelték a lábaikat és kerekkel pótolták, elküldik őket egy büntetőtelepre. Ezekről a helyekről a mester-séges bűnözőknek az egyedüli kiút egy versenysorozat, amely amilyen bonyolult, annyira halálos is számukra.

A karaktered irányítása kissé hasonlít egy gördeszkás játékéhoz. A hatalmas pályák némelyike deszkás gyakorló-parkokra hasonlít, ahol bonuszpontokért extra trükköket hajthatsz végre.



A gravitációnak nagy szerepe van abban, hogy a robotod mozog, bár lehetséges bármelyik irányba elugrani, hogy így hajtóerőt nyerj. A pályák némelyikén szétszórva tokeneket találhatsz,

ezeket nem árt felszedni... Elképesztő, hogy milyen kihívást jelent azoknak a csábító tokeneknek az elérése, hiszen lebegnek. Gyakran egy hosszú, megszakítás nélküli nekifutásra van szükség, majd ezt követően tökéletes ugrásra a rámpáról.

A *Moho* legjobb tulajdonsága a hullámszerűen fodrozódó háttér. A vizuális effekt döbbenetes, emellett szörfös módra meg lehet lovagolni a hullámokat; ennek segítségével sebességet nyerhetsz, magasabbra ugorhatsz, veszélyes területeken juthatsz át. A hullámok némelyike spontán, a többi fegyverekkel és mozgással hozható létre.

A robotod karjai szintén jól jönnek. A versenyzős szinteken a versenytársak lezúzására, a többin pedig fegyverek felvételére használható, melyek segítségével eljuthatsz A pontból B pontba a legrövidebb idő alatt. Az ellenséges ro-

PSM
EXKLUZÍV!

A Mohoban versenyzős, deszkás, verekedős és *Marble Madness*-stílusú logikai elemek is fellelhetők.

botok és a fegyverlétesítmények csak kettő az akadályok listájából, amit le kell győznöd, hogy sikeresen kiszabadulj. Ezek a szintek elég lineárisak, de az unalom elkerülésének érdekében beépítettek egy időre való játékmódot is.

A *Moho* egy bátor kísérlet a *Lost Toys* részéről, hogy valami újat vigyen a folytatásokkal teli játékvilágba. Kiadót még nem találtak, de valaki nagyon hamar le fog csapni rájuk... ■



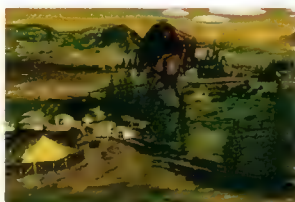
A SOKAT ISTENÍTETT PC-S JÁTÉK PLAYSTATIONÖS DEBÜTÁLÁSA

MOLYNEUX MÁNIA

BLACK&WHITE – KONZOL-KLASSZIKUS KÉSZÜL?

A *Black&White*, az idei év egyik leginkább várt, és a Lionhead Studios által fejlesztett PC-s játéka PlayStationön is megjelenik. Az első Isten-RPG-ként definiált darab szokatlan témája a Lionhead főnökének, Peter Molyneux-nek csavaros elméjéből pattant ki...

A játékban a számos isten egyikét alakítod, akik egy szent, „népszerűség” harcot folytatnak a szolgálókért; minél többen imádnak, annál erősebb leszel. Ahogy a hatalmad növekszik, képes leszel a híveket is-



A B&W-ban isten lehet az egy napra. Szíts káoszt, vagy tedd a világot jobbá...

teni trükkökkel és villámokkal elkápráztatni

Ami még jobb, te döntöd el, hogy jóságos, hárfát pengető, vagy haragos, villámokat szóró isten válsz. „A világ változik a viselkedésednek megfelelően, és

a cselekményt befolyásolják a tetteid” – mondja Molyneux. További interaktivitást biztosít a bálvány-teremtőmenny irányítási lehetősége: jó isten – jó teremtmény; gonosz isten – gonosz teremtmény. Molyneux szerint:

„Az egyedülálló dolog az, hogy miközben haladsz végig a játékban, a cselekményt nem egy meghatározott forgatókönyv, hanem egy szimulált világ diktálja.”

A B&W konverzióját a Krisalis Software vállalta magá-

ra, és nem kell aggódni, hogy egy lebutított PS- verziót kapunk. „A PC verziót a konzolok ihlették, és mi erre építünk.” A játék jövőre jelenik meg a Midas Interactive gondozásában. ■

MARGÓ-SZÉLEN

• A francia Ubi Soft levédte a VIP című amerikai TV-sorozatban alapuló játékok készítésének a jogát. Mit jelent ez azzal az információval együtt, hogy a sorozatban Pamela Anderson egy Vallery Iron nevű testőrnőt alakít?



litt? Minden bizonnyal egy új, mind PS1-en, mind PS2-n megjelenő játékot, amelyről a jövőben remélhetőleg legalább annyit hallunk majd, mint mostanság Pamela (sajnálatos módon) megcsappant mellbimbőiről.

• A Namco a játéktérmetek és az otthoni szórakoztatás közti távolságot igyekszik csökkenteni legújabb találmányával. A Cyber Land II segítségével lehetőségünk nyílik a PS memóriakártyákat infók fel- és letöltésére használni. Ez azt jelenti, hogy otthon összegyűjtünk egy rakás pontot például a Ridge 3-on, aztán elmegyünk a játéktérmetbe és feltöltjük a megszerzett pontszámot. Szóval részletek, játékgépek.

• Az SQ Thunderbird-fejlesztése kezd formát ölteni. Nyertünk némi betákolást a fejlesztés jelenlegi állapotába, láttuk a madarakról készült vázlatokat és mindent nagyon szépen találtak. A játékmenet még nincs kialakítva, de valós idejű stratégiai játékra tippelünk. Mellesleg új Thunderbird-ös filmsorozat is indul Angliában, figyeljétek a TV-t.



• Most érkezett a hír, hogy a Virgin új PS2-s játékon dolgozik Dreamland Chronicles: Freedom Ridge címmel. A fejlesztést a Mythos végzi, amelynek neve már olyan játékok is fűződnek, mint például az X-Com. A fordulószerű stratégiai játék a közeli jövőben játszódik, a története pedig a Kowall-összeesküvésen alapul. Szóval a következő téli folyamán nagy meglepetések várhatóak.

"Az 1000 mérföld hosszú verseny tíz és fél óra alatt levezethető."



A Mille Miglia-ban minden autót kis modellek alapján képeztek le. És itt nem holmi játékautókról van szó, hanem minden tekintetben pontos makettekéről.

BESZÉLGETÉS A MILLE MIGLIA-RÓL

KUNG FU

AZ OLASZ KAPCSOLAT

A Chelmsford külvárosában székelő Kung Fu fejlesztői brigádja keményen dolgozik legújabb fejlesztésükön, a Mille Miglia-n. A játék címadója egy Olaszországon átvezető klasszikussá vált 1000 mérföldes verseny. Feltettünk néhány kérdést a cég tulajdonosainak, Lloyd Bakernek és Warren Millsnek a játékról és a várható PS2-es lehetőségekről...

PSM: Mióta fejlesztik a Mille Miglia-t?

Lloyd Baker: Négy hónap alatt

összeraktuk az engine-t, kialakítottuk a technológiánkat és előálltunk egy demoval. Kipróbáltunk néhány GT autót egy pár pályán, de sokra nem jutottunk ezzel, szóval amikor a SCI előállt a klasszikus autóverseny ötletével, nem volt ellenvetésünk...

PSM: Önök szerint mennyiben fogja a PS2 megváltoztatni a játék-fejlesztést?

Lloyd Baker: Főként az olyan való idejű játékokat fogja forradalmasítani, mint például a Final Fantasy.

Warren Mills: Szerintem a kezdetekben sok játékkal túl fognak löni a célon. Túl sok poligonnal, részecskefelhővel meg egyéb processzorterhelő dolgokkal fogják őket telezsűfolni. Szóval valószínűleg az új konzolon is lesznek sebességproblémával küszködő játékok. Időbe fog telni, amíg a Japánok előállnak majd valami igazán korszakalkotó dologgal.

PSM: Mi a helyzet az autóversenyekkel?

Lloyd Baker: A fejlődés iránya nem a túl sok poligon felhalmozása,

hanem a lehetőség, hogy egyszerre akár 20 vagy 40 autó is lehet a pályán. Képzeljétek csak el ezek után a Daytona versenyeket! 22-25 autó a pályán hosszú kigyózó sorban, ez az, ami ezeknek a versenyeknek a hangulatát megalapozza.

PSM: A Mille Miglia jelenlegi állapotában pályákon játszódik. Lesz olyan része, ahol végig lehet vezetni az 1000 mérföldes útvonalat?

Lloyd Baker: Talán majd a PlayStation2-n... Ott már olyan dol-





„A Mille Miglia más irányt képvisel, más a stílusa.”

gokat is meg lehet oldani a játékokban, amikre eddig nem volt lehetőség. Mivel még nem tudjuk, valójában mire képes a gép, azt sem tudjuk megmondani, hogy mennyire lehetnek kidolgozottak a különféle részletek, például az út szélén álló nézők. Valószínűleg össze lehet majd hozni kisebb tömegeket az út mentén, akik ugrálnak és integetnek, ahogy megjelennek a versenyzők. Egy 1000 mérföldes versenyhez több mint 10



Lloyd Baker
a Mille Miglia vezető designere. Feladata a régi idők autójának modellezése.

és fél órányi ilyen anyagot kell elkészíteni.

Warren Mills: Nekem tetszene az ötlet, de mielőtt belefognánk, meg kellene várni, hogy mivel állnak elő a japánok.

PSM: Úgy tűnik, elég erősen befolyásolnak titeket a japán fejlesztők...

Lloyd Baker: Nem próbáljuk

utánozni a japánok Ridge Racer-jeit és a Gran Turismo-kat. Még az is lehet, hogy odaát is népszerű lesz a játék, bár első pillantásra nem tűnik valószínűnek. De miután Japánban divatba jött a Levi's farmer és a lányegyüttesek is...

Warren Mills: Mint a Shampoo.

Lloyd Baker: Igen, mint a Shampoo. Ez az. **DM**



LOADING

Catherine Channon

A Sky One vörös hajú játékszaker-tője átpártol az angol PSM-hez...

SZÓCSŐ

A MACSKA RÚGJA MEG...

Minden hónapban kísérletet teszek rá, hogy megfogalmazzam, mi az, ami bántja a lelkivilágomat a videojátékokkal kapcsolatban. Írtam már a televíziós játékok szomorú sorsáról, a fejlesztők állandó folytatáskészítési mániájáról és a játékipar általános helyzetéről. Most másról lesz szó. Szerencsére elmúlt a foci-láz, ami az elmúlt hónapban hatalmasodott el rajtam, és egy olyan játékról fogok írni, amiről semmi rosszat nem lehet mondani, mert egyszerűen csodálatos - ez a *Hyper Bishi Bashi Special*.

Ez a kevésbé ismert és enyhén lökött japán importjáték több hétig lefoglalta egy ismerősömet, és végre sikerült nekem is egy példányt beszereznem belőle. Látványra nem egy Mona Lisa és kb. annyira eredeti, mint a *Rendőrakadémia VI*, mégis hatalmas buli játszani.

48 mini-játék, az enyhén szürreálistól a teljesen eszementig felsorakoztatva, egy buli utáni hangulatot sugárzó csomagban. Jó példája annak, hogy amíg a fejlesztők milliárdokat költenek a licenszekre és a grafikára, fillérek-ből is össze lehet hozni igazán szórakoztató játékokat.

Horgászat, vezetés, lövöldözés, tánc, *Pong*, *Beatmania*, *Track And Field*, *PaRappa*, *Galaga*... A *Bishi Bashi* tartalmazza mindezen játékoknak a legjobb részeit, és még ennél is többet. Mire pedig megjelenik ez az újság, a *Hyper Bishi Bashi Special* már kapható lesz! Félre a poligonokkal, senki se hagyja ki ezt a nélkülözhetetlen játékot! ■

FILMREVELE

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT.
ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

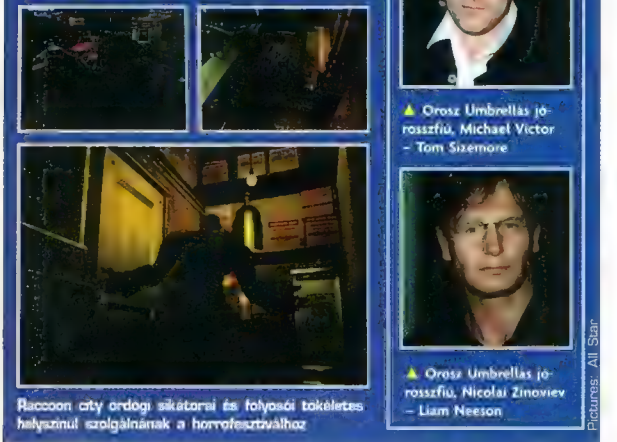
Resident Evil 3: Nemesis

„Az élőholtak meghívtak a lakásavató bulijukra... A POKOLBA.”
Rendezte: John Carpenter

A CSELEKMÉNY:
Jill Valentine-t a távoli Racoon City-be küldik, hogy nyomozzon a rejtélyes Umbrella Corp. után. Mikor Jillt egy csapat zombi megátadja, Umbrella-s informátora, Carlos siet a segítségére: de mivel előtte megharapták, már csak idő kérdése... Carlosnak vissza kell térnie az ostromlott városba, hogy a T-vírus ellenszerét megszerezze az Umbrella főhadiszállásáról; közben arra kényszerül, hogy Ironszsal, a köpönyegforgató rendőrfőnökkel, és egy csapatnyi Umbrellás tudóssal dolgozzon együtt, akiknek céljai és indítékai meglehetősen homályosak. Ráadásul már egy új zombifajta is vadászik rá: a Nemesis.

A LÉNYEG:
A XXI.századi Élőholtak Éjszakája!

SZABAD UTAT NEKI, VAGY A POKOLBA VELE?
OK, így leírva nem villágrengető, de ha valaki képes azzá tenni, hát John Carpenter biztosan. Lopez egy visszaemlékezés keretében könnyen elkezdhetné a történetet, és érdekes lenne megfigyelni Steve-et, ahogy elsüti a trükkjeit, hogy elérje a célját. Megvesztegethetőnek látszan! Hopper számára aligha volna lehetetlen feladat, és a Sizemore-Neesam páros sem lenne gondban a szereppel. Természetesen ez a szereposztás túl szép, hogy igaz legyen, de ha a filmhez hozzájön még az Alkonyattól Pikadattig ön-paródiája, és a speciális effektusok sok pénzt költene, talán... esetleg... működhet. Ja, még valami: a feszültség fenntartásának érdekében a szörnyeket nem kéne megmutatni, amíg már nem elengedhetetlen. AL ■



Raccoon city ordagi sikátorai és folyói tökéletes helyszínné szolgálnának a horrorfesztiválhoz

- SZEREPOSZTÁS**
- ▲ A STARS hőse, Jill Valentine – Jennifer Lopez
 - ▲ Az Umbrella kettős, ügynöke – Steve Buscemi
 - ▲ Korrupt rendőrfőnök – Dennis Hopper
 - ▲ Orszos Umbrellás jóbarátja, Michael Victor – Tom Sizemore
 - ▲ Orszos Umbrellás jóbarátja, Nicolai Zinoviev – Liam Neeson

ÚJABB HÍREK AZ ACTIVISION HÁLÓSZÖVŐJÉRŐL
HÁLÓHINTA MAGASFOKON
LENGEDEZÉS KEDVENC PÓKARCÚ HŐSÜNKKEL

A z Activision a minap beugrott a PSM főhadiszállására nemsokára megjelenő pókemberes játékuk egy játszható verziójával, és mi ennek nagyon örülünk. A Tony Hawk programvázára épülő darab ugyanazzal a jellegzetes külsővel rendelkezik, mint deszkás elődje. Csak hálókka!

Ahogy az a múlt havi exkluzív Tervezetből kiderült, a játékban képes lesz Manhattan falait meghódítani, mintha csak egy sétálóútcán gyalogolnál. Megmászhat sz bármilyen felszínt, amit csak akarsz, és a kamera mozgása is elősegíti azt az érzést, hogy 50 emelet magasságban vagy. Mivel képes lesz a plafonon kapaszkodni, a lopakodás fontos eleme lesz a játéknak, és egy speciális Pókiránytű segíti majd a beton-dzsungelben való tájékozódásodat.

Miközben végigszaladtunk a pályán, behálózva a rosszfiúkat, a játéknak két különleges vonására derült fény. Az egyik a Pókösztön, aminek segítségével észlelheted az ellenfeleket – mikor közel érsz hozzájuk, Parker feje piros ragyogásba borul. A másik a kérdőjel, amelyik a gonosztevők feje fölött jelenik meg, ha megleped őket. Tiszta Metal Gear Solid...

Az összes küldetés az eredeti képregény helyszínein alapul, tehát bejáratos lesz a Hírharsona szerkesztőségébe, olyan társak által segítve, mint például a Fekete Macska vagy Fáklya. Az ellenfelek stáblistája is lenyűgöző: Skorpió, Dr. Octopus, és a Zöld Manó (remélhetőleg...) mind szerepelnek majd a játékban. Csak figyeld meg a következő havi demó CD-n található videót! ■



AZ IGAZSÁG FÁJL

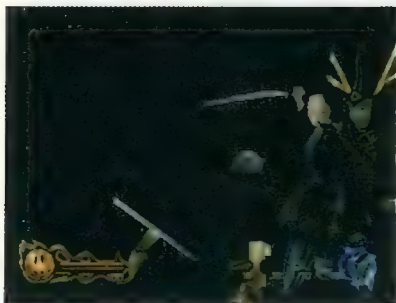
Ezt a levelet a flamrói Irom nektek, aki érdekes és tanulságos tapasztalatra tett szert. Hat éves lesz és imádja a PlayStationt. A szabad ideje nagy részét, persze ovi után azzal tölti legszívesebben, hogy nyomul pályáról-pályára. Nagyon szereti a jópofa játékokat, jókat kacag rajta. Egy részét szerepjátékként el is játsza. A Spyro 2. játszása közben történt, hogy arra lettem figyelmes, hogy az Irányítópád vezetéke olyan érdekesen bordázott, recés volt mint-ha egér rágicsálta volna össze. Közelebről megvizsgálva látszottak az apró fognyomok, rágásnyomok. Mire megkérdeztem, hogy mi ez? Ő annyit válaszolt, hogy az izgalom és a feszültség tehet róla... ■

Szilágyi László történetével egy BABY-FURBY-t nyert!

Hogyan illik a PlayStation az életstílusodba? Küldd el a történetedet egy igazolványképpel, és nyerj!



Tisztelettel:
Szilágyi László
Orosháza
Móra F. u. 49.
5900



Tökéletesítsd nindzsa-képességeidet az Activision által kiadott *Tenchu* folytatásával. Itt az idő, hogy felülted a pizsamát...

AZ ACTIVISION NINDZSÁSDIJA VISSZATÉRT

HARCOSOK A SÖTÉTBŐL

TENCHU, TENCHU2, MINDJÁRT VÉGÜNK (LEGINKÁBB EGY HÁTBASZÚRÁS KÖVETKEZTÉBEN)

A Az Activision, akik a világszerte elismert *Tenchu: Stealth Assassins* elnevezésű szeletelő játék kiadói, sikeresen megszerezték a jogokat a folytatáshoz egy vére menő küzdelemben...

A második rész az előző harci-kalandjátékban bemutatott lopakodós harcmodorra épít. Ez alkalommal három, veszélyesebbnél veszélyesebb nindzsa harcost irányítasz, miközben küldetésük során fejlődnek harci, stratégiai, és lopakodási képességeik. Az Activision úgy

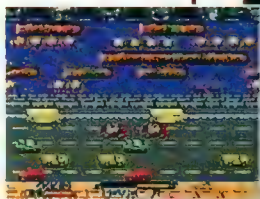
tervezi, hogy erősíti a B kategóriás mozifilm-stílust, ami olyan sikeres volt az előző részben; ezt úgy kívánja elérni, hogy rengeteg új, kétségkívül illegális nindzsa eszközt, fegyvert és küldetést pakol a játékba. Többcélú küldetések, többszintű gyakorlás, történet mód, és számos lopakodó és becserkészési technikát ismerő karakterek – ezek mind segítenek, hogy megfelelő hangulatba kerülj. A megjelenési dátum még ismeretlen, de az Activision *Tenchu*-szóvivője elrablását már tervezgetjük, hamarosan tehát itt az előzetes... ■

RETRÓ LIMBÓ

JÁTÉKTERMI ÁLDÁS, VAGY PÉNZBEDOBÓS ÁTOK? MOST ELDÖNTÜNK E HÓNAP JÁTÉKA FROGGER

MIÉRT SZERETEM A FROGGER-T?

Ahogy Breki és a malackisszony a showbusiness világát tornádóként hódították meg a Muppet Show-ban, mellettük ott ugrált egy kis zöld béka is, akinek küldetése volt. A *Frogger* bebizonyította, hogy a videojátékok bár egyszerűek, mégis okozhatnak ördögi függőséget. A szegény kétlábú pusztító látványa, ahogy eltűnik a felcsapódó vízben egy különösen gyors rönk elvétése után, elég volt hozzá, hogy újra elszántan állj neki játszani. Meg lehetett figyelni, ahogy a rajongók transz-szerű alfa állapotba süllyedve anyhán imbolgyogva koncentráltak, mintha maguk is egyé akartak volna válni a folyóval. A kiválással fenyegető gyorsbajtó teherautók világában az időzítés volt minden, ha túl akartad élni a hazafelé vezető utat, amelynek végén ott vár az asszony és a porontyok... Milyen kellemes. És gazdaságos is, mert hogyha tízcentest dobált az ötvencentes nyílásba, be lehetett csapni a *Frogger*-t, hogy három játékot adjon (igaz történet). Na, EZT hívom én igazi játéknak. Imádtam. Justin Calvertalvert



MIÉRT UTÁLOM A FROGGER-T?

Nézzünk szembe a tényekkel: csak akkor lehetett volna élvezni, ha a bekákat kilapító kamionokat vezetheted, nem pedig egy biológiai roncszsal-szökevényt. A "rabul ejtő" nálam inkább "dühítő" jelent, mivel a forgalom sebességének változásait úgy programozták, hogy csak a legéberebb koffeinfüggők legyenek képesek végigvinni.

Miért nyomták fel annyira a sebességet a későbbi szinteken? Természetesen azért, hogy ne gondoldj arra, milyen értelmetlen és ismétlődő önközzre pazarolod az idődet. Agyatlanul, lelketlenül, és (legalábbis akkoriban) a látvány győzelmét megtestesítve a játszhatóság felett, a *Frogger* képvisel mindent, ami rossz volt a klasszikus videojátékokban. Ezek az emlékek visszatértek talán szépek tünnek, de az, hogy szó szerint kényszerítettek rá, hogy újra játssz velük, rabszereztének, milyen messze jutottak azóta a játékok (hala a pivelangyaloknak). A *Frogger* teljes gaz. Utálom. Pete Wilton

Értékelés: súd meg vajban hagyni



Tony Mott, a világ leghitelesebb és legsokoldalúbb videojáték magazinjának, az *Edge*-nek a szerkesztője.

A JÖVŐ PRÓBÁJA

A PS2 MINŐSÉGŰ JÁTÉKOK VILÁGÁBAN A TÜRELEM ERÉNY.

Mikorra ezt ti olvassátok, a PlayStation2 már elérhető lesz a játékosoknak, legalábbis megérinhetik, megfoghatják, imádkozhatják. A Sony egymillió eladott példányra számít az első 48 órában azután, hogy a kis fekete doboz a boltokba került. (ÉS BE IS JÖTT NEKIK – szerk.) És, a PlayStation márka népszerűségét tekintve (a 80-as évek közepén tapasztalható 8-bites Nintendo Entertainment System megjelenése óta nem tapasztalhattunk ilyet), ezek az elvárások nem is olyan valószínűtlenek, mint az elsőre esetleg látszik. Videojáték-igazság azonban, hogy egy platform csak olyan jó, mint a hozzá kapható játékok.

Ami jelentőséggel bír, hogy a japán megjelenés napján (március 4.) a lelkes PlayStation2 vásárlók nem vehetik meg azt a két játékot, amire a már régóta csorgatták a nyálukat – a *Tekken Tag Tournament* és a *Gran Turismo 2000* csak később lesz kapható. Nekünk nem kell félni, mivel a szeptemberi európai megjelenéskor már mindkét játék a piacon lesz. Ami még jobb, az európai megjelenést nem kísérik majd olyan töltelékjátékok, mint a *Drum Mania* vagy a *Stepping Selection*. Ezek olyan programok, amelyeknek a létezése inkább a nagy számok törvényével, semhogy a 128-bites technológia iránt érdeklődők lelkesedésével magyarázható.

Szerencsénkre mikor elérkezik az idő, hogy a PlayStation2-kezt leszaggassuk a boltok polcáról, a legkomolyabb játékok már meg is érkeztek; példának okáért a *Metal Gear Solid 2*. Egy nem hivatalos forrás szerint, aki már látta a korai kódot, a Konami játékaának folytatása mellett még a Square *The Bouncer*-e is olyannak tűnik, mint egy 86-os játéktérmi konzol. Hogyan is van azzal, hogy a türelem rózsát...

PSM CHARTS

MI AZ AMI MEGY
ÉS MI AZ, AMI NEM
A PLAYSTATION
VILÁGÁBAN

MURÁNYI

MAGYAR PLAYSTATION
JÁTÉKELADÁSI LISTA

1. **GRAN TURISMO 2**SONY
2. **TOY STORY 2**ACTIVISION
3. **RESIDENT EVIL 3 : NEMESIS**EIDOS
4. **ISS PRO EVOLUTION**KONAMI
5. **RONIN BLADE**KONAMI
6. **SUPERBIKES 2000**EA
7. **INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2**KONAMI
8. **FINAL FANTASY VIII**EIDOS
9. **A BUG'S LIFE/PLATINUM**SONY
10. **FIFA 2000**EA
11. **COLIN MCRÆ RALLY PLATINUM**CODEMASTERS
12. **JAMES BOND: TOMORROW NEVER DIES**EA
13. **FORMA ONE '99 WORLD GRAND PRIX**EIDOS
14. **TOMB RAIDER. THE LAST REVELATION**EIDOS
15. **DRIVER**GT
16. **CRASH BANDICOOT 2**SONY
17. **QUAKE II**ACTIVISION
18. **METAL GEAR SOLID**KONAMI
19. **SOUTH PARK RALLY**ACCLAIM
20. **SILENT HILL**KONAMI
21. **HELL NIGHT**KONAMI
22. **MEDAL OF HONOUR**EA
23. **TEKKEN 3**SONY/PLATINUM
24. **TENCHU STALTH ASSASSINS**ACTIVISION
25. **TOMB RAIDER 3**EIDOS
26. **40 WINKS**GT
27. **FIGHTING FORCE 2**CORE
28. **TONY HAWK'S SKATEBOARDING**ACTIVISION
29. **TARZAN**SONY
30. **DIE HARD TRILOGY**FOX/PLATINUM
31. **TOCA 2 TOURING CARS**CODEMASTERS
32. **CARMAGEDDON**VIRGIN
33. **THE LOST WORLD: JURASSIC PARK**SONY/PLATINUM
34. **HERCULES**SONY/PLATINUM
35. **CROC: LEGEND OF THE GOBBOS**EA /PLATINUM
36. **TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP**CODEMASTERS
37. **TEKKEN 3**SONY/PLATINUM
38. **TOMB RAIDER II**EIDOS/PLATINUM
39. **CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00**EIDOS
40. **ALIEN TRILOGY**ACCLAIM/PLATINUM



AMIVEL MI JÁTSZUNK

Jancsina Attila
a magyar PSM főszerkesztője

1. RIDGE RACER
2. MEDAL OF HONOUR
3. SYPHON FILTER
4. SLED STORM
5. 40 WINKS



AMIVEL A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

O. J. Sámson örökös kedvencei:

- | | |
|---------------------|------------------|
| 1. GRAN TURISMO | 4. MYST |
| 2. MUSIC | 5. FORMULA 1 '99 |
| 3. COLIN MCRÆ RALLY | |



AMIVEL ŐK JÁTSZANAK

Lloyd Baker a Mille Miglia
vezető tervezője

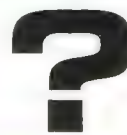
1. GRAN TURISMO 2
2. METAL GEAR SOLID
3. TEKKEN 3
4. SUPER PUZZLE FIGHTER
5. RESIDENT EVIL

NEKED VANNAK KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk?
A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc
PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell
küldöntenek. Havonta egy szerencsés olvasó
listája megjelenik ezen az oldalon.

Erre a címre küldjétek a leveleket:
Budapest 35, Pf. 141. 1306

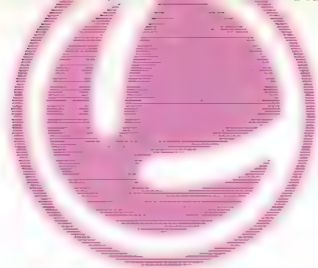
FOTÓT KÜLDJETEK!



AMIVEL TI JÁTSZOTOK

Boros Gabriella
Budapest

1. RESIDENT EVIL 3
2. TOY STORY 2
3. TEKKEN 3
4. CRASH BANDICOOT
5. MEDAL OF HONOUR



UCMG/Hungary
2000 RELEASES

UCMG MŰVÉSEK

ANIMA SOUND SYSTEM > ARMAND VAN HELDEN >
ALEXI DELANO > AMORF ÖRDÖGÖK >
ANDREW RICHLEY > ATOM > BASSFACE SASCHA >
BASIC IMPLANT > BERNATHY & SON > CHRIS LIEBING >
COMMANDER TOM > CORES > DANNY TENAGLIA >
DAVID ALVARADO > DE-PHAZZ > DEUTSCH GABOR >
FUTURE FUNK > GAYLE SAN > GOLDEN ARMY >
GOLDEN TONE > HARDFLOOR > HARDY HELLER >
HOMEGROWN > IAN POOLEY > JARK PRONGO >
JUSTIN BERKÓVI > LEMONGRASS > LEXICON >
MARCELL > MARSHALL JEFFERSON > MONIKA KRUSE >
NAN-D > NOSTRUM > PALOTAI > RYAN RIVERA >
STEVE STOLL > TERRY LEE BROWN JR. > TIMEWRITER >
DJ TIESTO > TIMO MAAS > YONDERBOI

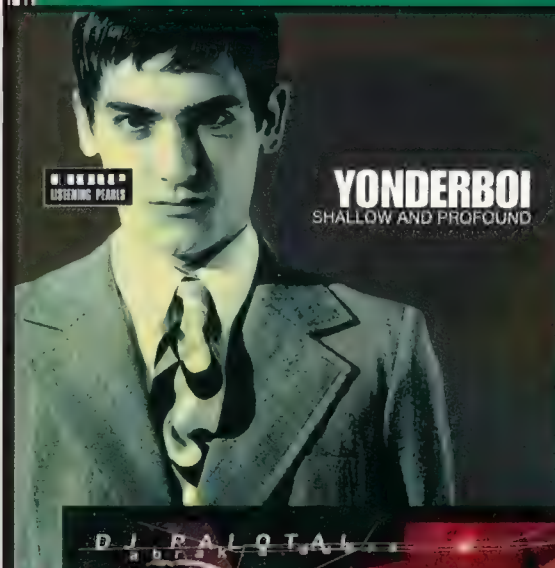
UCMG CÍMKEK

AUDIO > GAMB > HARTHOUSE > MOLE >
MONOID > NOOM > PLANETARY CONSCIOUSNESS >
PLASTIC CITY > REEF > SMOKIN' DRUM >
TECHNOGOLD > TIME UNLIMITED > TONIKA >
TOUCHTONE > UGAR

UCMG VÁLOGATÁSSOROZATOK

AUDIO COMPILATION > BLACK VIBES >
BREAKING THE ICE > CLUB HITS >
DISCO CLASSICS > DJ MIX SERIES >
GLOBAL CLUBBING > HARDTRANCEMANIA >
HOUSEPLOSION > LEGENDS ON ACID >
LIVING SOME DREAMS > MISSION COMPLETE >
MIX UNLIMITED >
MOLE LISTENING PEARLS > SCIENCE FICTION JAZZ >
TERRY'S CAFE >
THE SOUND OF A DECADE > TRANCE CENTRAL >
TRANCEFORMATION > MAGYAR UGAR

A TELJES
CD/MC
KATALOGUS
INGYEN
MEGRENDELHETŐ!



YONDERBOI > SHALLOW AND PROFOUND NAGYLEMEZ

"GAZI MESTERTŐLVÁI"
JÓRG SUNDERMAYER
BEAM ME UP - NEMETORSZÁG

"GREAT STUFF" JASON WHITAKE
PSCHENT MUSIC - PÁRIS

"SOKAK SZEMÉI KI FOGJA NYITNI"
LIAN VAN DEN BERGH, N.E.W.S. - BE

"AZ ÚTÓBBI ÉVEK LEGJOBB LEMEZE"
BRIGITTA SMART, MTV UK - LOND

"MAGYARORSZÁGON ILYEN MÉG NEM
VOLT." (PALOTAI ZSOLT, TILOS RÁD
BUDAPEST)



DJ PALOTAI abrak a dubra MIXALBUM

"KÖSSÜTH DJAI"
PALOTAI ZSOLTNÁK
NÉPSZABADSÁG - BUDAPE

"AZ ÉV LEMEZE"
ILÉVAY TAMÁS
PÉTELI RÁDIO - BUDAPEST

"BÁRMELY COOL ANGOL O
BÚSZKE LEHETNE HOLNA
AMIT TI OTT
MAGYARORSZÁGON MA
ÖSSZERAKTATOK"
JUSTIN RUSHMORE
"FINGER LICKIN" RECORDS
LONDON

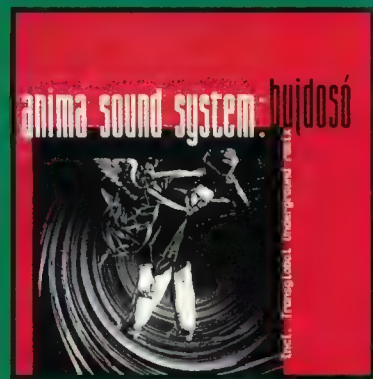
"WHAT AN IMPRESSIVE R
GREAT SELECTION, SPLE
MIXES."
"KÖRK PÁSKAL"
WMC - MIAMI



THE GOLDEN ARMY > EGOMACHINE NAGYLEMEZ

"KIS HAZANKBAN EGYEN/AMIT MŰVELNEK, AKINEK BEJÖN, AZ
ESENDBEN ÖRÜLJÖN, HOGY ILYEN LEMEZ SZÜLETHETETT ITTHON"
PRITZ PÉTER, FREE MAGAZIN 0042 - BUDAPEST

"JÓVÓBÓL TAPALKOZO POPULÁRIS ZENE"
K. WAGNER ZENESZOCIOLÓGUS, DILSBERG



ANIMA SOUND SYSTEM BUJDOSÓ MAXI

"EN PEDIG SZOMORUSÁGOT ÉRZEK" + EGY SZOMORUSÁGOT
PHREAKMAN01@HOTMAIL.COM

Under Cover Music Group Magyarország Kft.
Edömer u. 6/302 > H-1113 Budapest, Hungary
Tel: +36.1.2091741 > Fax: +36.1.3334076
www.ucmg.com > e-mail: info.hu@ucmg.com

FORRÓ VONAL: 06.30.9705235

UCMG/Hungary



NÉV:

WTC WORLD TOURING CARS

SZÉLJEGYZET:

**MOST, HOGY
A TOCA-SOROZAT
GLOBÁLISSÁ VÁLT,
AZ EGÉSZ VILÁGOT
KÖRBEAUTÓZHATJUK**

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ: Autószimulátor

KIADÓ: Codemasters

FEJLESZTŐ: In-house

MEGJELENÉS: Május

**CAR
DESIGN:**



Amikor már ezt hittük, hogy a Gran Turismo 2-t nem lehet felülmúlni, jön ez a játék a maga valóságghű ütközéseivel és a többi csodával

A LAGUNA SECA VERSENYPÁLYA



A WTC World Touring Cars néhány hónapon belül komoly ellenfele lehet a Gran Turismo 2-nek, főleg a Laguna Seca-n.

A WTC-ben legalább annyi pályán indulhatunk, mint a hasonló PlayStation játékokban. A túra-

autós pályákat kiegészítették a versenypályák és az utcai útvonalak. A Gran Turismo 2-ből lett kölcsön-

véve, és kissé feljavítva az American Laguna Seca Raceway. Aki nem hiszi, az nézze meg itt.

Mi is történt a Toca 3-mal? „Úgy döntöttünk, hogy kihozzuk a lehető legtöbbet ebből a játékból. Ezen kívül az angol szabályozás a túraautó bajnokságokra vonatkozóan nem változott tavalyhoz képest, csak éppen egy kicsit megcsappant az autók száma. Úgy gondoltuk, hogy ennél többre van szükségünk.” - válaszolja Gavin Reaburn, a WTC Touring Cars producere a várva várt Toca 3 el nem készült firtató kérdéseinkre. „Azt sem akartuk, hogy a licenz korlátozzon minket abban, hogy szabadon dönthessünk az autókról, a pályákról és a versenyek szabályairól.”

Ezután a kezünkbe nyomtak egy konzolt, és próbavezetésre indultunk a 75%-ban kész játékkal. Nem kevesebb, mint 43 autó közül választhattunk, és 23 valóságos pályán indulhattunk velük. Az autók festése persze megváltozott a játék elkészítése óta, de amint elkezdünk vezetni, minden kétségünk eltűnik a játék valóságűségével kapcsolatban. Mire pedig a felmelegítő körben ide-oda kanyargó az autók felsorakoznak a rajtrácscon, már az is látható, hogy szívvel-leléssel készített játékkal van dolgunk.

Bármerre nézünk, mindenhol gyönyörűen kidolgozott grafikát látunk. „Itt többről van szó, mint egy minden vetélytársánál jobban kinéző játékról. Megoldottuk a kerekek egymástól független felfüggesztését is. Ez nem hangzik olyan nagy dolognak, de a legtöbb túraautós játékban túlságosan instabilak az autók. Túl könnyen kipördülnek. Most már jóval valóságűbb lett a kezelés, de ha Destruction Derby-stílusban akarunk vezetni, itt az is lehetséges, az autók töré-

ÁLLAPOT: 75%

IDÉZET:

„Itt többről van szó, mint egy minden vetélytársánál jobban kinéző játékról”



Az autók festésén kívül minden olyan eredeti, amilyen csak lehet



sének modellezésére pedig igen nagy figyelmet fordítottak a készítők.

Gavin beavat minket egy titokba. „A legtöbb autóversenyes játék a PlayStationön - tulajdonképpen az összes, így a régebbi túraautó versenyek is - úgy kezeli az ütközéseket, hogy a kocsiknak csak egyes részeit töri össze. Például, ha a *Driver*-ben vagy a *TOCA2*-ben nekimentünk a falnak, csak az autó eleje változott meg, a többi része érintetlen maradt. Nem igazán számított, hogy hogyan is ütköztünk ezzel a bizonyos fallal. Mostanra azonban elkészült az új, poligonokon alapuló deformációs modell, szóval ha példának okáért nekimegyünk egy lámpaoszlopnak, akkor az autó annak rendje és módja szerint felcsavarodik rá. Ha 20 tonnás erővel megyünk a falnak, akkor az autót 20 tonnás erő is fogja deformálni. Ezáltal jóval realisabbá válik a vezetési élmény, hiszen az ütközéseknek valóságos következményei vannak.

A kisebb koccanások - amelyek 16 hasonló teljesítményű autó esetén elég gyakran előfordulnak - kisebb sérülésekben jelennek meg, mint például az összetört lámpák vagy a leszakadt lökhárítók. Az ütközések eredménye teljesen hihető, és ha akarjuk, akár az autók teljesítményét is befolyásolhatja. Nehezebbé válhat az irányítás, lassulhat az autó, és akár egy-egy kereket is elveszíthetünk. A *World Touring Cars* tényleg megéri az árát, és az olyan extrákkal, mint a változtatható időjárás, a Career Mode, az éjszakai versenyek, és a négyen játszható osztott képernyős játékmód, úgy tűnik, hogy végre méltó ellenfele akadt a *Gran Turismo 2*-nek. ■

Justin Calvert



Az autók törése a jelenleg létező legjobb a PlayStationön. Lógnak a lökhárítók, törnek az üvegek, és ha igazán ügyesek vagyunk, még egy kereket is leszaggathatunk a helyéről



NÉVJEGY

LOGO:

Codemasters

NÉV:

Gavin Raeburn

BEOSZTÁS:

Producer

SAKMAI

MŰLT:

A TOCA játékokon végzett munka előtt más Codemasters játékok - például a *SPsycho Pinball* és a *Pete Sampras Extreme Tennis* - fejlesztésében vett részt

RÁHATÁS:

Tisztán látható, hogy Gavin és a csapat átnézték mindent a *Grand Prix Legends*-től a *Crash Team Racing*-ig, és mindegyikből tanultak egy kicsit

TOVÁBBI INFÓK

HONLAP:

www.codemasters.com

NÉV:

F1 RACING CHAMPIONSHIP

SZÉLJEGYZET:

URAIM, INDÍTSÁK BE A MOTORJAIKAT. A UBI SOFT BENEVEZ A KONSTRUKTÖRÖK VERSENYÉBE

TERMÉKLEÍRÁS

NÍFAJ:	Forma-1 szimulátor
KIADÓ:	Ubi Soft
FEJLESZTŐ:	In-House
MEGJELENÉS:	Május
ÁLLAPOT:	80%



A híres monacói verseny. Trükkösek a kanyarok, de a könnyű kezelhetőségnek köszönhetően meg lehet birkózni velük. Szerencsére.

Clyan vetélytársakkal, mint az EA, a Sony és a Lankhor, az Ubi Soft *F1 Racing Championship*-jének fel kell mutatnia valamit, hogy ne végezze úgy, mint az Arrows csapat a Forma-1-ben. A fejlesztői csapat azonban rettenthetetlen, és meg is hívta a PSM-et Montrealba, hogy megmutassa, hogyan fogja a mezőny többi részét maga mögé utasítani.

Játszottunk a játék egy korai verziójával, amelyet meglehetősen játéktérmi hangulatúnak találtunk. "Megpróbálunk egy könnyen játszható játékot nyújtani" - nyilatkozta Pierre Szalowski, a játék projektmenedzsere. "A Pick Up And Play Mode-ban négy nehézségi szint van, szintenként négy pályával. A játék nehézsége a pályákon, az ellenfeleken és a rendelkezésre álló időn múlik, az autók azonban mindig könnyen irányíthatóak. Természetesen vannak szimulátoros vonásai is a játéknak, a FIA licenz pedig magával hozza a csapatok és a pályák valóságosságát, a *F1 Racing* azonban jól megkülönböztethető a riválisaitól. Szinte rajzfilmre emlékeztet a színes, harsány grafika, az autók pedig (legalábbis az Easy Mode-ban) gokartokhoz hasonlóan irányíthatóak.

"Az egész bajnokságot le lehet játszani arcade stílusban" - magyarázza Pierre - "Lehetőséget akarunk adni a nem profi játékosoknak is, hogy végigvezessék a bajnokságot. Könnyű

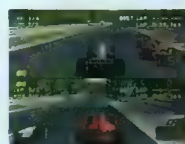
játékot nyújtunk az 1999-es szezon 16 pályáján."

Fontos kérdés a Forma-1-es játékoknál a valóságosság, a Ubi Soft pedig sok munkát fektetett ennek a megvalósításába. "A különböző felületeken - az aszfalton, a fűvön vagy a kavicsos - különböző módon viselkedik a kocsi" - mondja Pierre büszkén - "Ebben a tekintetben leköröztük a Psygnosist."

Megemlítendő még a Driving School Mode, ahol vezetni tanulhatunk. Egy tanulóautóban járjuk körbe a pályát, és megtanulhatjuk, hol kell fékezni, és hogyan kell tartani a helyes irányt. Ez a lehetőség csak a Simulation Mode-ban elérhető, de érdemes kihasználni és megbarátkozni a pályákkal, még mielőtt belevetnénk magunkat a vére menő versenybe. PlayStation játékokban először van lehetőségünk ilyen játékmódot kipróbálni.

Vajon milyen helyezésre számíthat a *F1 Racing Championship* a versenyszimulátorok között? Szerintünk benne lesz az első 4-ben...

Dan Meyers



A ketten játszható Two-Player Mode rendkívül szórakoztató, főleg, mivel nem lehet túlságosan elhúzni a versenytársától.

Piros autó, kék autó, sárga autó... Tehát Ferrari, Jordan és Prost.

NÉVJEGY:

CÉG:	Ubi Soft
NÉV:	Pierre Szalowski
BEOZTÁS:	Menedzser
SZAKMAI MŰLT:	Mielőtt a Ubi Soft-hoz szerződött, floppyezekkel foglalkozott. Részt vett a Monaco Grand Prix elkészítésében.
RÁHATÁS:	Fia és a barátai fejtik ki róla a legnagyobb hatást. Van PC-jük és egy pár konzoljuk, Pierre pedig figyel, hogy mi tetszik a leginkább nekik

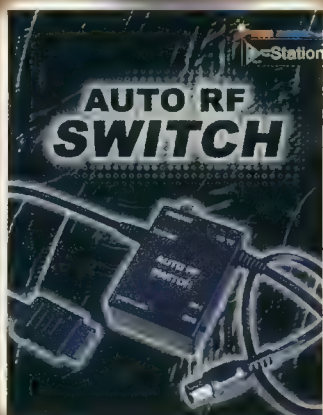
IDÉZET:

„Szinte rajzfilmre emlékeztet a színes, harsány grafika...”

TESZTELD A MINŐSÉGET

MOST MINDEN DOUBLE SHOCK
KONTROLLERHEZ AJÁNDÉK
JÁTÉK DEMOT ADUNK.

4.990,-



AZ AKCIÓBAN RÉSZTVEVŐ PARTNEREINK:

BAJA:

He-Joker Kft, Déri F. Sétány 2.

BALASSAGYARMAT:

Adler Kft, Rákóczi út 32.

BÉKÉSCSABA:

Best Point Kft, Mednyánszki u. 4-6.

PÉCS:

Hi-Fi Galéria, Rákóczi út 46.

Elektro Mrkt-Interspar, Siklósi út 37.

SOPRON:

Mega Top-X, Füredi sétány 6.

BUDAPEST:

Konzol Stúdió, Kínizsi u. 27.

Gemini Box, Szt. István krt. 10.

Top Games 2000, Teréz krt.

OOPS!, Csepel Plaza,

SONY Szalon, Campona

SZEGED:

RA Trade, Kölcsey u. 13.

ProControll El. Kft, Széchenyi tér 8.

SZEKSZÁRD:

Elektro Markt, Rákóczi út 6.

GÖDÖ

Játékkallomás, Szilhat

KECSKE

Elektromarkt, Pólus Róna ár

KISKUNHA

Krausz és Tsa., Tánácsics M.

SZEN

Spectrum Electro, Nagy Ferenc

SZOL

Elektro Markt, Baross

New Game, Batthyány u

BUTIK

Kicsiny, a játékok világára nyitott rovatunkban teljesen eluralkodtak a Pokémonok. Bármennyire fájdalmas is olyan nevek kiejtésével kísérleteznünk, mint Meowth vagy Pikachu, engedni kell az aktuális trendnek. Sejtelmes vigyorral az arcukon plüssfiguraként vagy gumiból, vagy akár kvarcjátékként, de mindenütt ott vannak. Jobb lesz vigyázni!

Techno Spawn: Iron Express

Ezek csak jönnek és jönnek. Most egy acéltyűköt, vagy vasstruccot látunk itten, nyakig felfegyverezve, vagy mi. Ahol más, normális szárnyasok szárnyat hordanak, neki fémpengék vannak. Milyen tojásként vajon? Grénátot? Könnyűtüzérségi-támogatás a feladatköré, ezért is nem látod olyan gyakran vidéken a kertben kapirgálni.

Meowth

A figura kiagyalója feltehetőleg látott már macskát életében, jöllehet erre csak a legmerészebb fantáziával lehet következtetni Meowth láttán. Van benne valami határozottan macskás, az kétségbevonhatatlan, de a farka egy kaméleontól származik. Elég passzív a srác, nem csinál semmit, bárhogy nyomogatja az ember, csak ül. Azt legalább rendesen.



Sleepy Hollow - The Crone

A fejnélküli lovas legendakör banyája. Stílusos üregben lakik, (sehol egy IKEA bútor) elképesztően ritkán takarít, vagy mos fogat, aminek aztán meg is van az eredménye. Esetünkben egy féregszerű képzet, a hölgy nyelve helyén. A ruházatát leginkább sehoggy sem lehet jellemezni, a frizurája csapnivaló. Aki látta a filmet, az tudja, hogy mégis van benne valami vonzó, persze nem ebben a formájában...

Pikachu

A legezimpatikusabb Pokémon, s talán a legártalmatlanabb is, ebben a gumiból testet öltött formában. Szép nyugodtan gubbaszt az asztalon. Ellenben, ha a kezébe veszed, egyből fenyegető üzeneteket rikoltozik a világba, és felfedi valódi, agresszív lelkiállapotát. Ilyenek ezek.



Liquid Snake

Hasonló kódnéven fut, mint a főhős, ez jelent valamit - mondjuk azt, hogy Snake féltestvére. Nagydarab, erős és nagyon laza. A Fox-Hound akciók nagymestere, igazi profi. Ha valamit el akarsz érni a lopakodós-akciókban, csakis ő lehet a példaképed.



Techno Spawn: Steel Hrap

Léghárító szörnykrokodil. Teljesen körbeforgatható lövegek vannak a hátán, úgyhogy jaj annak, aki föltötte próbál röpködni! Lehet, hogy a lopakodót is egy ilyen lötte le valahol Szerbiában? Specialitása a gyilkos farok-csapás, ami összezúz páncélt, csontot, miegymást. Kétéltű, és idővel szobatisztává válik, ezért lakásban is tartható; remek házörző, és minden konyhai hulladékot elfogyaszt.

Seifer Almasy

Miután bizonyos lapok lelkes újságírói mindenütt magyarokat vélnek látni, és bebizonyították már a világ legtöbb híres és/vagy koronás személyéről, hogy legalább 0.001%-ban magyar vér csörgedez ereikben, mi sem akarunk lemaradni. Seifer

Almasy nyilván magyar származású, ezt nem is kell különösebben alátámasztani. Tehát még a Final Fantasy sorozatba is bekerültek eleink, hogy az ideiglenes utolsó részben találkozhassunk egy jóra való rokonunkkal. Vagy talán nem is olyan jóra való?

Poké Ball

A Tiger legújabb vívmánya, egy egyszerű kis kvarcjáték a népszerű figurákra alapozva. Olyannyira egyszerű, hogy több, a játékok világában elvileg tájékozott, szimulátorjátékokon nevelkedett szerkesztőségi tag együttes erőfeszítéssel sem tudta kideríteni, hogyan kell vele játszani. Lehet nyomkodni, és jópofa hangeffekteket ad – talán majd Ti rájöttök a többire.

Action Man - Prof. Gangrene

A gonosz professzor nyilván önmagán végzett kémiai kísérleteket, amit az állatvédők mint követendő példát állíthatják kollégái elé. Sok laboratóriumi egér úszta meg... A professzor felsőtestét összeszorítva, a hálón keresztül kibugyborékolnak zöldek belei... Egyszerűen elképesztő! A fotón nem látszik, de higgyétek el, fenomenálisan gusztustalan! És azután, ha elengeded, a zöld lufik szépen felszívódnak, vissza a prof testébe! Nagyon praktikus.

Poké Ball Blaster

Állítsd fel a mit sem sejtő kis figurákat. Töltsd meg a kilövőt. Célozz. Nyomd meg a gombot, és a kirepülő műanyaggolyó látványos ívben küldi pályára a kis gonoszt. Most jön a zseniális rész: Nem kell a golyót keresgélni, ugyanis egy zsinór köti a kilövőhöz! Aha! Ravasz, mi? Később aztán a lakásban cirkálva célba vehetsz érdekesebb dolgokat is, amik látványosabban reagálnak a találatra – például anyu leheletfinom porcelánból készült állatfiguráit a kandallópárkányon. Úgyis olyan utálatosak, nem?

NYERD MEG...

Az 576 Kbyte bolt által felajánlott (Li Snake, Seifer, Steel Hrap, Iron Express Crone), vagy a Hasbro Magyarországnál felajánlott játékok (prof Gangren Meowth, Pikachu, Poké Ball, Poké Ball Blaster) valamelyikét a lap alján talált kérdésre adott válasz beküldésével! E nevező csak egy választ küldhet, és a dolgozó természetesen nem vesznek részt a versenyben. A beküldési határidő: 2000 május 1.

Enhavi kérdésünk:
Írj egy játékot, amiben Chocobo szerepel!



SZINES

Jedi Power Battles

Szöveg: Pete Wilton Fotó: Lucasfilm Ltd.

STAR WARS EPISODE I

JEDI POWER BATTLES

A PSM ZAVART ÉRZETT AZ ERŐBEN. CSAK EGY MAGYARÁZAT LEHETSÉGES: A LUCASARTS ÚJ STAR WARS JÁTÉKOT TERVEZ. DE MILYEN LESZ? RACER? KALAND? NEM HALLOTTUK MEG A FÉNYKARD PENGÉJÉNEK SUHANÁSÁT, CSAK AMIKOR MÁR KÉSŐ VOLT...

Régen a fénykardozás érzését a leghűbben akkor érhetted el, ha egy alufóliával körbetekert papírcsővel hadonásztál. Szerencsére ezek az idők már rég elmúltak, és az olyan játékok segítségével, mint az SNES-es *Super Star Wars*-sorozat, vagy az újabb *Star Wars: The Phantom Menace*, már meglengetheted pixelkardjaidat a gonosztevek hordája felé. Fogadja hát mindenki üdvözléssel a *Jedi Power Battles*-t, amely a második olyan PlayStation-játék, melynek segítségével eljuthatsz a *Star Wars* első epizódjának világába.

„A célunk nagyon egyszerű volt a *Jedi Power Battles*-szel!” – mondja a LucasArts-os Reeve Thompson – „egy olyan fénykardos akciójátékot akartunk készíteni, amivel jó játszani.” Az akció itt a kulcsszó, hiszen bár a *Power Battles* a szereplői, ellenségei, és

PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Activision

Fejlesztő: LucasArts

Játékosok száma: Egy vagy kettő

Megjelenés: Április

helyszínei is a *The Phantom Menace*-filmből valók, a játék nem korlátozódik kizárólag a forgatókönyv lemásolására. „A film történetét háttérként használjuk fel, valamint arra, hogy megmagyarázzuk, a Jedik hogyan kerültek arra a helyre, ahol éppen vannak, és miért küzdenek azokkal az ellenfelekkel, akikkel éppen küzdenek.” – magyarázza Reeve.

Meglepő módon a *Power Battles* készítő-gárdája olyan klasszikus arcade játékokból merítette az inspirációt, amelyek mellett a Clone-i Háborús felszerelések hi-tech csodának tűnhetnek. „A *Contra*, a *Double Dragon*, a *Golden Axe*, a *Super Star Wars*



A Jedi Power Battles a combo-alapú harcrendszerre épül, amit megszokhattál kedvenc verekedős játékaidban

fiatal, tehetséges Jedik jutalmazásának ötlete csábító, ahogy azt Reeve is megerősíti: „Ha sok pontot érsz el egy adott pályán, sok combo-hoz férsz hozzá; emellett minél későbbi pályáról van szó,

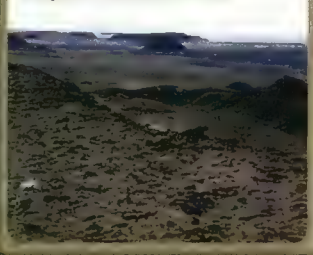
„Sok pontot kell szerezned, hogy a combo-kat megszerelve végigvihesd a nehezebb szinteket is.”

Reeve Thompson: HURDÁNYOK

HARCI HELY(ZET)EK

A LucasArts egy rakatnyi Star Wars helyszínt kiválasztott, hogy háttérként szolgálhasson meghitt szeleléstünkhöz. Harcolhatsz bárhol a Tatooine sivatagaitól kezdve Theed utcáin keresztül a Naboo-beli mocsarakig. Minden helyszínhez tartoznak interaktív elemek is, ahogy azt Reeve Thompson bővebben ki is fejti. „Minden színhez létrehoztunk helyszín-specifikus tereptárgyakat. A Szövetségi Kereskedelmi hajón például a Jediknek a hajó 'belső szervein' kell keresztülhatolniuk. Hatalmas dugattyúkon kell majd átmásznod, miközben az energia-kisüléseket kerülgetve küzdöd el magad a pálya végéig. Később, a Coruscant szinten úgy juthatsz el a Jedi-templomhoz, hogy a mozgó taxik tetején kell végigugrálnod.”

A Tatooine sivatagai valójában Tunéziából valók



energiát, hogy az erővel láthatatlanná válva rajtaüss az ellenségen, esetleg egy erő-lövéssel veted vissza a támadók hordáját? Megéri elveszteni egy tárgyat, hogy hődetonációt idézz elő, vagy pajzsot hozz létre magad köré? És ahogy egyre tovább jutsz a játékban, egyre több erővel leszel képes felzabálni, és még csábítóbb lehetőségek tárulnak elé.

Amiben a *Jedi Power Battles* különbözik a többi szaladgálós-akció játékoktól, az az,

annál erősebbek a combo-k is. Ez elengedhetetlen, mert az ellenfelek is egyre keményebbek lesznek, úgyhogy sok pontot kell szerezned, hogy a combo-kat megszerelve végigvihesd a nehezebb szinteket is.”

Reeve úgy becsüli, hogy a játékidő 80%-a a fénykardos combo-k megtanulásával telik majd el. Emellett azonban az ifjú Jediknek egyéb területen is bizonyítaniuk kell. „Minden Jedi három erőhöz, és egy tárgyhöz kapcsolódó képességgel rendelkezik. Az erőt igénylő képességek az energiát csökkentik, a másik csoportba tartozók pedig eltüntetnek egyet a tárgyak közül. Az energiát és a feltárt egyaránt power-upok segítségével állíthatod vissza.”

Mindez egy okos kis taktikai aspektust ad a fénykardozásnak. Feláldozol egy kis



Kínáld meg a pályafőnököket egy fincsi kis combo-val, mint például Obi-Wan hűthasúmozdulata (□, □, □). Nesze, te mocsok!

sorozat” – emlékezik Reeve – „voltak azok a játékok, amik nem voltak túlbonyolítva, és hatalmas poén volt őket egy haverral játszani. Ezt az élményt akartuk ismét előhozni, egy egyszerű 3D-s programmal, hogy a játékosok újra leülhessenek a barátjukkal a fénykardokat suhogtatni.”

Bölcs szavak, Mester, de pontosan ki harcol majd kivel?

„Azt akarjuk, hogy minden játékos megtalálja azt a Jedit, akinek a küzdőstílusához hasonlít az övéhez, és akit fejleszteni tudnak a játék folyamán” – árulja el Reeve, felfedve, hogy öt Jedi lovag közül lehet majd választani – Obi-Wan, Qui-Gon, Plo Koon, Adi Gallia és Mace Windu –, és mindegyik saját harci filozófiával rendelkezik.

A játék készítői az érthetőségen kívül még arra is törekednek, hogy némi mélységet vigyenek a szelelést-központú játékmeg-

netbe. „A *Power Battles* egy combo-kon alapuló játékrendszerrel használ (pl. négyzet, négyzet, X = Obi-Hátbaszúrás mozdulata). Ez egy olyan elem, amit más harci játékokból vettünk kölcsön, de úgy módosítottuk, hogy működjön egy pályafőnök-alapú, szintekre osztott játékban is” – mondja Reeve, de még csak most kezd belemelegedni – „Ahogy a játékos végighalad a pályákon, pontokat szerez, és a pályák végén ennek alapján kapja meg a combo-ot”

Elég egyszerű ötlet (és egész véletlenül, már megtalálható egy most megjelenő arcade-ban is – a *Gekidoról* van szó), de a

A SÖTÉT OLDAL SZOLGÁLÓI

A Star Wars jók-a-rosszak-ellen világában nem csak az élet napos oldala van jelen – ezt bizonyítják a felsorakozó ellenfelek is.

PITLÓTA-DROID

Már a játék kezdetén megjelennek (a Szövetség hajóján); nem harcra készültek, úgyhogy mozgáskészletük korlátozott, és sok alapvető támadást képtelenek blokkolni.

PARANCSNOK-DROID

Magasabb szintű droid, megzavarthat. Egymozdulatos támadásokat blokkol, és sok sérülést kibír. A későbbi szinteken már vigyázni kell velük.

PÁNCÉLTORONY-DROID

Egy hatalmas pályafőnök, aki úgy néz ki, mint egy Harci Droid és egy tank keresztezése. Sokféle módon képes támadni – mindenre számíts a harcteret végigszelő lézersugártól a halálos gránátzuhatagig

DARTH MAUL

A *Power Battles* kíméletlen utolsó ellenfele. Kevesen éltek addig, hogy mesélhessenek harci képességeiről, de vigyázz vele, azt mondják róla, hogy dupla fénykardjával egyszerre képes hátrítani és támadni.



AZ ERŐ BARÁTAI

Válaszd ki a neked megfelelőt az öt Jedi lovag közül, akik a játék elején a rendelkezésedre állnak:



OBI-WAN

A pimasz, ifjú Jedi. Nagyon gyors és sok sérülést kibír, azonban fiatal Padawanként nem bánik olyan jól az Erővel, mint a többi Jedi.



QUI-GON

Az Erő igazi mestere, aki hatalmas energiáknak parancsol. A többi Jedítől eltérően ő az Erőt inkább védelmi célokra használja, mint például a gyógyítás.



PLO KOON

A Jedi Power Battles igazi nehézsúlyú karaktere. Plo Koon csapásai iszonyú erejűek; ennek azonban ára van: Plo a leglassabb Jedi.



ADI GALLIA

A leggyorsabb Jedi, Adi Gallia döbbenetes sebességét a kisebb erejű támadások ellenpontosítják. Azok a játékosok választják majd, akiknél fontosabb a támadások mennyisége, mint az ereje.



MACE WINDU

Mace, az Erő igazi mestere, a legkiegyensúlyozottabb karakter, és, ahogy az a Jedi Tanács magas rangú tagjától el is várható, senki sem bánik úgy a fénykarddal, mint ő.

hogy az egymást segítő kétjátékos módot a fejlesztők már a kezdetektől fogva kiemelt fontosságúnak tartották. Reeve erről így vélekedik: „Amikor elkezdtük a munkát, a játékot úgy képeztük el, hogy már alaptól két játékos játssza, így biztosítva azt, hogy az emberek erre koncentrálnak. Sajnos gyakran előfordul, hogy egy egyjátékos játékba a többjátékos módot csak a legvégén préselik bele; ezt el akartuk kerülni. Keményen dolgoztunk, hogy megbiztosítsuk; a kamera látószögei kényelmesek legyenek mindkét játékosnak, és az ellenfelek- és power-upok száma is ehhez igazodjon.” Úgyhogy senkise zúzza meg a másikat azért a hődetonátorért...

A Jedi Power Battles kétjátékos hozzáállása az arcade-stílussal keverve szinte lehetetlenné tesz bármilyen összehasonlítást más, újabb játékokkal. „A legtöbb hasonló program valóban több, mint öt éves.” – ismeri el Reeve. „Az olyanok, mint a *Gauntlet Legend*, lehetővé teszik, hogy különböző karakterekkel játszhaszatok egymást segítve, de ezekben nem lézerkardozhatsz, ugye?” Nem, és a LucasArts ügyvédeknek lenne némi mondanivalója, ha esetleg mégis...



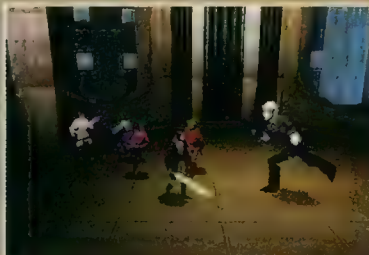
Hozd a barátodat is – a Jedi Power Battles alapvetően két egymást segítő játékosra van szabva.

Nos, ahogy James Bondnak szüksége van Blofeldre, hogy elkerülhesse a tétlenséget, és Picard kapitány már rég nyugdíjba mehetett volna, ha nem lenne az az átkozott Borg, a Star Wars sem lehet Star Wars a Sötét Oldal nélkül. „Majdnem az összes szint főellenséggel végződik, és” – lendül bele Reeve – „ezek

„Bebiztosítottuk, hogy az ellentelék és a power-upok száma pont megfelelően két játékosnak.”

Reeve, Thomas, LucasArts

rendkívül sokféleképpen lehetnek, az új, a filmben nem szereplő Páncéltorony-droidtól kezdve a Tatooine és a Naboo őslakosaiig.” És természetesen, az utolsó pályafőnök maga Mr. Sith, azaz Darth Maul. „Ha azt hiszed, hogy a technikák, amiket te csinálsz, királyok, akkor csak várj,



amíg meg nem látod az ő mozdulatait.” – vigyorog Reeve elégedetten.

Mikor azonban a titkos részéről kérdeztünk, informátorunk kissé félénkebb stílusban folytatta. „A mini-játékok más jellegűek, mint a főprogram, és olyan szereplőket is irányíthatsz, akiket ott nem.” – árulja el, mielőtt hozzáfűznék: „Van néhány különleges, felfedezhető karakterünk is. És ki tudja, hátha néhányuk még főellenség is lehet.” Hmmm, úgy tűnik, a LucasArts tartogat még némi dupla-fénykardos akciózást a kabátujjában.

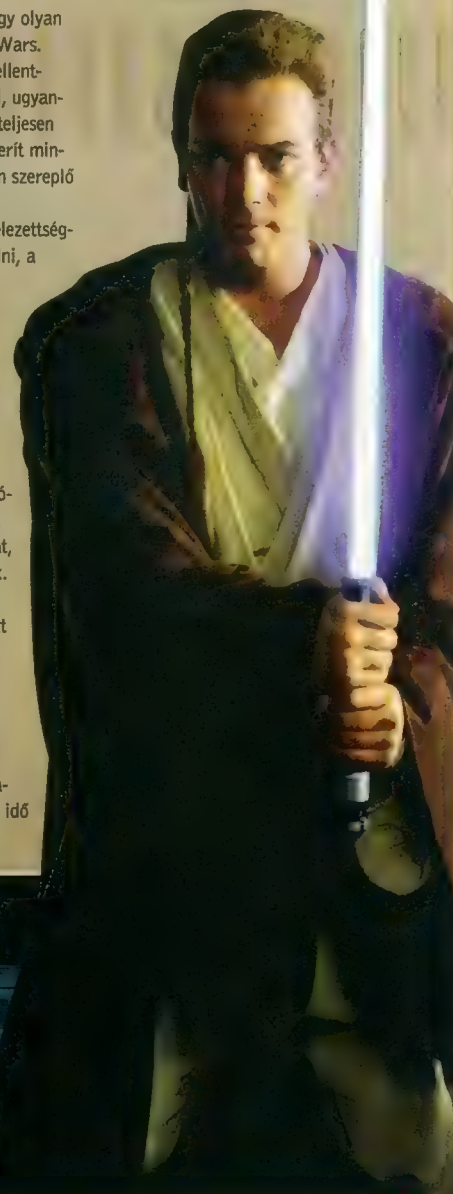
Reeve úgy véli, hogy – mivel a Jedi Power Battles inkább harcok központú, mintsem a fejtörők megoldásáról szól – nem is kell ismerni a filmet ahhoz, hogy a játékot valódi szórakoztatónak találja. „Ha nem látad a filmet, esetleg eszedbe jut, hogy ‘Mit keresek én egy mocsrár közepén?’ de ez nem gátol meg abban, hogy játssz és élvezd a játékot.” Ezt elmondva azért elismeri: „nem olyan nagy baj, ha egy olyan film a játék alapja, mint a Star Wars. Figyelnünk kellett arra, nehogy ellentmondásba keveredjünk a filmmel, ugyanakkor tudjuk, hogy a videojáték teljesen már médium, és egy arra kényszerít minket, hogy hozzátegyünk a filmben szereplő világokhoz és szereplőkhöz.”

Megszabadulván attól a kötelezettségtől, hogy a filmet kelljen lemásolni, a csapat nyugodtan arra koncentrált, hogy a lehető legjobb szeletelőst készítsék el. „A legbüszkébb a Jedik animációjára vagyok, és arra, ahogy ez a játékba ágyazódik” – fejtegeti Reeve. „A Jedik hihetetlenül ügyes harcosok voltak. Halálosak, ugyanakkor végtelenül méltóságteljesek. Ennek az érzésnek a megragadása nem könnyű feladat, de szerintem profin teljesítettünk. Ezekkel a szereplőkkel nagyon gördülékenyen lehet harcolni. Ezt nem tudom pontosan megmagyarázni, ezt igazából tapasztalni kell, de amikor majd játszol vele, rájössz, miről beszélek.”

Fénykardunkat kioltva visszavoltunk a tömegbe... lesz még idő harcolni.



A legtöbb pálya főellenséggel végződik, mint a legyőzésre váró Páncéltorony Droid



PLAYSTATION 2000 FESZTIVÁL „STÁBLISTÁJA”

ELÉRHETŐ VERZIÓK

A6 (Amiga)
 Amiga 5000 (Amiga)
 Be On Edge (SCEI)
 Billie Jean King 2 (Atari)
 Online Baseball Team (Namco)
 Out of the Box (Amiga)
 EX (Amiga) (Toshiba)
 Electric Blue (Amiga) (Amiga)
 EverQuest (Vivid Software)

TEKKEK (SCEI)

Tekken 3 (SCEI)
 Tekken 4 (SCEI)
 Tekken 5 (SCEI)
 Tekken 6 (SCEI)
 Tekken 7 (SCEI)
 Tekken 8 (SCEI)
 Tekken 9 (SCEI)
 Tekken 10 (SCEI)
 Tekken 11 (SCEI)
 Tekken 12 (SCEI)
 Tekken 13 (SCEI)
 Tekken 14 (SCEI)
 Tekken 15 (SCEI)
 Tekken 16 (SCEI)
 Tekken 17 (SCEI)
 Tekken 18 (SCEI)
 Tekken 19 (SCEI)
 Tekken 20 (SCEI)
 Tekken 21 (SCEI)
 Tekken 22 (SCEI)
 Tekken 23 (SCEI)
 Tekken 24 (SCEI)
 Tekken 25 (SCEI)
 Tekken 26 (SCEI)
 Tekken 27 (SCEI)
 Tekken 28 (SCEI)
 Tekken 29 (SCEI)
 Tekken 30 (SCEI)
 Tekken 31 (SCEI)
 Tekken 32 (SCEI)
 Tekken 33 (SCEI)
 Tekken 34 (SCEI)
 Tekken 35 (SCEI)
 Tekken 36 (SCEI)
 Tekken 37 (SCEI)
 Tekken 38 (SCEI)
 Tekken 39 (SCEI)
 Tekken 40 (SCEI)
 Tekken 41 (SCEI)
 Tekken 42 (SCEI)
 Tekken 43 (SCEI)
 Tekken 44 (SCEI)
 Tekken 45 (SCEI)
 Tekken 46 (SCEI)
 Tekken 47 (SCEI)
 Tekken 48 (SCEI)
 Tekken 49 (SCEI)
 Tekken 50 (SCEI)
 Tekken 51 (SCEI)
 Tekken 52 (SCEI)
 Tekken 53 (SCEI)
 Tekken 54 (SCEI)
 Tekken 55 (SCEI)
 Tekken 56 (SCEI)
 Tekken 57 (SCEI)
 Tekken 58 (SCEI)
 Tekken 59 (SCEI)
 Tekken 60 (SCEI)
 Tekken 61 (SCEI)
 Tekken 62 (SCEI)
 Tekken 63 (SCEI)
 Tekken 64 (SCEI)
 Tekken 65 (SCEI)
 Tekken 66 (SCEI)
 Tekken 67 (SCEI)
 Tekken 68 (SCEI)
 Tekken 69 (SCEI)
 Tekken 70 (SCEI)
 Tekken 71 (SCEI)
 Tekken 72 (SCEI)
 Tekken 73 (SCEI)
 Tekken 74 (SCEI)
 Tekken 75 (SCEI)
 Tekken 76 (SCEI)
 Tekken 77 (SCEI)
 Tekken 78 (SCEI)
 Tekken 79 (SCEI)
 Tekken 80 (SCEI)
 Tekken 81 (SCEI)
 Tekken 82 (SCEI)
 Tekken 83 (SCEI)
 Tekken 84 (SCEI)
 Tekken 85 (SCEI)
 Tekken 86 (SCEI)
 Tekken 87 (SCEI)
 Tekken 88 (SCEI)
 Tekken 89 (SCEI)
 Tekken 90 (SCEI)
 Tekken 91 (SCEI)
 Tekken 92 (SCEI)
 Tekken 93 (SCEI)
 Tekken 94 (SCEI)
 Tekken 95 (SCEI)
 Tekken 96 (SCEI)
 Tekken 97 (SCEI)
 Tekken 98 (SCEI)
 Tekken 99 (SCEI)
 Tekken 100 (SCEI)

Kessen (Koei)

Kessen (Koei)
 Kessen 2 (Koei)
 Kessen 3 (Koei)
 Kessen 4 (Koei)
 Kessen 5 (Koei)
 Kessen 6 (Koei)
 Kessen 7 (Koei)
 Kessen 8 (Koei)
 Kessen 9 (Koei)
 Kessen 10 (Koei)
 Kessen 11 (Koei)
 Kessen 12 (Koei)
 Kessen 13 (Koei)
 Kessen 14 (Koei)
 Kessen 15 (Koei)
 Kessen 16 (Koei)
 Kessen 17 (Koei)
 Kessen 18 (Koei)
 Kessen 19 (Koei)
 Kessen 20 (Koei)
 Kessen 21 (Koei)
 Kessen 22 (Koei)
 Kessen 23 (Koei)
 Kessen 24 (Koei)
 Kessen 25 (Koei)
 Kessen 26 (Koei)
 Kessen 27 (Koei)
 Kessen 28 (Koei)
 Kessen 29 (Koei)
 Kessen 30 (Koei)
 Kessen 31 (Koei)
 Kessen 32 (Koei)
 Kessen 33 (Koei)
 Kessen 34 (Koei)
 Kessen 35 (Koei)
 Kessen 36 (Koei)
 Kessen 37 (Koei)
 Kessen 38 (Koei)
 Kessen 39 (Koei)
 Kessen 40 (Koei)
 Kessen 41 (Koei)
 Kessen 42 (Koei)
 Kessen 43 (Koei)
 Kessen 44 (Koei)
 Kessen 45 (Koei)
 Kessen 46 (Koei)
 Kessen 47 (Koei)
 Kessen 48 (Koei)
 Kessen 49 (Koei)
 Kessen 50 (Koei)
 Kessen 51 (Koei)
 Kessen 52 (Koei)
 Kessen 53 (Koei)
 Kessen 54 (Koei)
 Kessen 55 (Koei)
 Kessen 56 (Koei)
 Kessen 57 (Koei)
 Kessen 58 (Koei)
 Kessen 59 (Koei)
 Kessen 60 (Koei)
 Kessen 61 (Koei)
 Kessen 62 (Koei)
 Kessen 63 (Koei)
 Kessen 64 (Koei)
 Kessen 65 (Koei)
 Kessen 66 (Koei)
 Kessen 67 (Koei)
 Kessen 68 (Koei)
 Kessen 69 (Koei)
 Kessen 70 (Koei)
 Kessen 71 (Koei)
 Kessen 72 (Koei)
 Kessen 73 (Koei)
 Kessen 74 (Koei)
 Kessen 75 (Koei)
 Kessen 76 (Koei)
 Kessen 77 (Koei)
 Kessen 78 (Koei)
 Kessen 79 (Koei)
 Kessen 80 (Koei)
 Kessen 81 (Koei)
 Kessen 82 (Koei)
 Kessen 83 (Koei)
 Kessen 84 (Koei)
 Kessen 85 (Koei)
 Kessen 86 (Koei)
 Kessen 87 (Koei)
 Kessen 88 (Koei)
 Kessen 89 (Koei)
 Kessen 90 (Koei)
 Kessen 91 (Koei)
 Kessen 92 (Koei)
 Kessen 93 (Koei)
 Kessen 94 (Koei)
 Kessen 95 (Koei)
 Kessen 96 (Koei)
 Kessen 97 (Koei)
 Kessen 98 (Koei)
 Kessen 99 (Koei)
 Kessen 100 (Koei)

Tekken Tag Tournament (Namco)

• VIDEO BEMUTATÓK

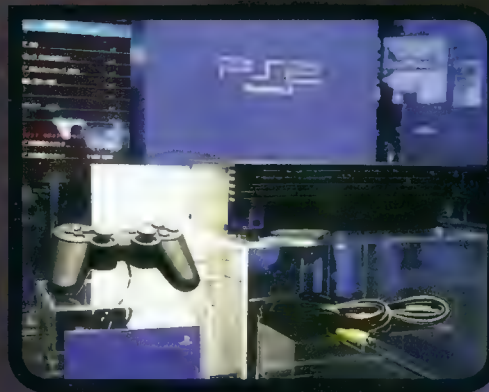
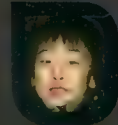
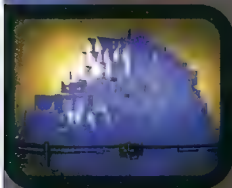
Armoured Core 2 (From Software)
 Dark Cloud (SCEI)
 Gradius III és Gradius IV (Konami)
 L'arc en Ciel (SCEI)
 Onimusha (Capcom)
 Sky Surfer (Idea Factory)
 Wild Wild Racing (Imagineer)

• ÚJ JATEKOK

Biohazard (Capcom)
 Dead Or Alive 2 (Tecmo)
 Extermination (SCEI)
 Gungriffon Blaze (Capcom)
 Maximus (Capcom)
 Slipstream (Capcom)

• DVD-ROM

The Matrix (Warner Home Video)



PS2000 Jelentés

Szöveg: Mike Goldsmith Fotók: Martin Burton

FESTIVÁL
ÖRÜLET!

A DÁTUM: FEBRUÁR 18, A HELY: PLAYSTATION FESTIVAL 2000. TOKIÓ. AZ ESEMÉNY A VILÁG LEGNAGYOBB TUDÁSÚ KONZOLJA A FÖLDRE SZÁLLT. A PSM OTT VOLT, FIGYELT, HOGY AZTÁN ELMONDHASSON MINDENT A LÉLEGZETELÁLLÍTÓ JÁTEKOKRÓL, AMIVEL SZEPTEMBERBEN FOGUNK JÁTSZANI.

Nos... hogy milyen is volt? Dióhéjban abszolút teljesen király. Jöttünk (illetve inkább mentünk), láttunk, és játszottunk az összes PS2 játékkal, amit csak találtunk, lehetett az *Tekken Tag Tournament* vagy *Shin Shangokumusou*. És alig várjuk, hogy még többet játszassunk velük. És még többet. És még többet és még...

A következő tíz oldalon keresztül furakszunk a tömegben, megvillantjuk belépőinket, és beviszünk a show forgatagának közepébe, hogy megmutassunk minden PS2 játékot, ami a japán megjelenés napján csak elérhető volt (bár lehet, hogy megkímélünk a szokásos mah-jong szimulátortól...). *Tekken Tag Tournament*, *Gran Turismo 2000*, *Ridge Racer V...* Ezek és még 25(!) másik következő generációs játék volt játszható és kipróbálható. Olyan közel viszünk hozzájuk, amennyire az csak emberileg lehetséges, amíg a PS2



Tágas helység... A hatalmas, futurisztikus Makuhari Messe fesztiválkomplexum. Jobb, mint a Westend...

meg nem érkezik hozzánk is szeptemberben.

A PlayStation Festival 2000 azt a lehetőséget is megadta a PSM-nek, hogy rátehessük a kezünket magára a konzolra. Igen, tényleg majdnem túl kicsinek tűnik, a Power és a Reset gombok kedves kis zöld és lilá led-eket is kaptak (az aktív állapot kijelzésére), és az elején található PlayStation logó nagyjából meghatározza, hogy hogyan állítsd majd be a szobádba... Ami még jobb, vethettünk egy pillantást a stílusos kék csomagolás alá is. A felhasználói felület egyik különlegessége, hogy a PlayStation 2 minden bekapcsolásánál más

animációt játszik majd le – kavargó ködre, vagy 3D-s kockákra számíthatatsz – attól függően, hogy milyen játékkal játszol éppen. Mikor a látványos intro véget ért, a képernyőn egy atommag körül véletlenszerűen keringő elektronok látszanak, és itt a gombok segítségével kiválaszthatod, hogy PS1, PS2 játékot szeretnél játszani, esetleg DVD filmeket. Hogyha innen továbbhaladsz a beállítási képernyőig, mindent testreszabhatasz a dátumtól és az időtől kezdve a nyelven keresztül (japán vagy angol) a képernyőtípusig. Igen, igen, a PS2 játékok lesznek normál (4:3) és széles képernyős

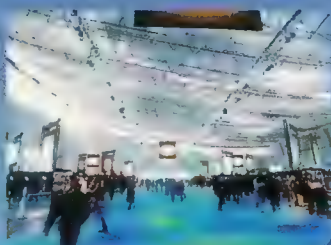
(16:9) verzióban egyaránt, ez utóbbi jóval több látványosságot ígér.

Ami viszont igaz, volt egy pár gikszer. DVD lejátszás nem volt annyira jó, mint ahogy azt vártuk volna. Emellett külön kell a PS2 kártyát kell majd használnunk, miután feltöltöttük rá a külön lemezen található programot, hogy PS1-es játékokat vagy DVD-t játsszunk le? A PlayStation2-vel lejátszva lesznek olyan PS1-es játékok, amelyek jobban néznek majd ki, mint a PS1-es ha korrekt a kódolásuk? Igen és igen. A P egy felhasználói lemezzel egy csomagban kapható, amin rajta lesz a DVD lejátszáshoz szükséges illesztőprogram is, azonkívül a P tartalmaz egy Textúra Interpolációs funkciót, ami feljavíthatja a PS1-es játékok grafikáját.

Ezekről az apróságokról eltekintve a PlayStation Festival 2000 több, mint kétfelnyit játékot mutatott be, amelyek az első generációs programok legjobbjai lehetnek, és egy másik fantasztikus féltucatot, amelyeket még sokáig nyomunk majd az új konzolon. Elkövetkezendő hónapokban exkluzív híreket szolgálnak majd az olyan darabokról, mint *Metal Gear 2*, valamint a Sony szigorúan titkos európai kiadási listája, de addig is vessetek egy pillantást a PSM zsákanyarára PlayStation Festival 2000 játékaiból...



"Mindenkinek jó szórakozást! Érezzék jól magukat!"



30 másodperccel később a helységet elárasztotta a tömeg...

„A verekedős játékok rajongóinak millióival körülvéve a *Tekken Tag Tournament* elkápráztatta a tömegeket” ► 032.old



Gyönyörű. Egyszerűen gyönyörű. Néhány lenyűgöző felvétel a *Ridge Racer V*-ről akció közben. A hosszú töltési időktől eltekintve a Namco versenypogramja volt a fesztivál csúcspontja, és emellett lehetőségünk volt egy pillantást vetni az új hölgyre, Ai Fukamira is. Igen, nekünk is, nagyon...

JÖJJENEK CSAK A CSÚSZTATÁSOK – ITT JÖN AZ ÚJ RIDGE IS...

RIDGE RACER V

(Namco)

A tények: a fesztivál összes vonat-szimulátora, randi-szimulátora és lövöldözős játéka ellenére három játék volt, amivel tényleg játszani kellett – és a *Ridge Racer* volt az egyik. Gondolj csak bele: a játék 60 fps-en fut, új hölgyet kapott az elején látható real-time intro; támogatja a Dual Shockot, a Dual Shock 2-t, a NegCon-t, és a JogCon-t; öt játékmódja van (Grand Prix, Duel, VS Battle, Time Attack és Free Run), emellé jönnek még a titkos részek; a zenéjét a híres japán zeneszerző, Mijik Van Dijk írta; megnyesték a mennyiséget a minőség érdekében (senki se számítson a *Ridge IV* több, mint 320 autójára); és, ami a legfontosabb, hogy az új Goraud árnyékolás

lás és a felfejlesztett 3D-s grafikai engine segítségével a *Ridge* még mindig a leglátványosabb versenyzőjáték – ultra-részletességgel kidolgozott hét pálya várható a játék Ridge City-jében, füstölő kerekű autók, félig átlátszó ablakokkal, többszörös fényforrásokkal, az autók karosszériáján visszatükröződő háttérrel, és egy érdekes kis *Pacman* grafikával a képernyő alján, ami a körülmöket hivatott jelölni.

A fő kérdés azonban az: "De milyen vele játszani?" Olyan, akár egy álom. Vagy úgy is mondhatnánk, olyan, mint a *Ridge*, csak százszor gyorsabb. A *PSM* teljes nyugalommal jelenti ki, hogy az autók gyorsan és finoman vezethetők, a pályák a *Ridge* hagyományok

szerint (a *PSM* a nappali, esti és éjszakai városképek mindegyikénél csak hitetlenkedni tudott a részletességgel) készültek, a háttérrel gazdagon lettek megtervezve, és a sebességérzet pedig lélegzetelállító, ahogy kanyarokba csúsztatás, útpadkáról indítás, vagy csak az országúton tépsz végig, miközben a hőtől a levegő remeg körülötte.

Tehát milyen gyorsak is ezek az autók? A kezdetben elérhető hat autó a Denver Toreador (185,2 mérföld/óra csúcsebességgel), a Kamata Fiara (171,5), a Rivelta Solare (199,5), a Kamata Fortune (149), a Himmel E.O (208,2), és végül a Rivelta Mercurio (174,6), és azt rebesgetik, hogy a

legkomolyabb járgány a 300-at is veri...

Hibák? Nos, az, hogy a DVD-ROM helyett még mindig CD-ROM-ot használ a játék, a hosszú töltési időkből csapódik le (a *PSM* 13 másodpercet számolt, a többi program fele ekkora idejével szemben), de ezen kívül más nincs. Akárhogy is, a jó minőségre mindig várni kell, és a *Ridge Racer V* pontosan ezt a jó minőséget nyújtja. Az eredeti játék a PlayStationnel egy időben jelent meg, és sokat segített a konzolnak; az ötödik rész ugyanezt nyújtja, csak sokkal erőteljesebben. A fesztivál csúcspontja – és ez tény.

Az európai megjelenés esélyei:

Hogy a *Ridge* túl messze lenne? Nem hisszük! 99%

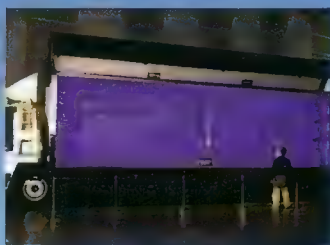
Japán megjelenés: A *Ridge Racer 5* március 4-én jelenik meg CD-ROM-on, az ára 6,800 Y (kb. 16300Ft-)

További részletek a www.namco.com címen.





Valljuk be, ezek csak üres dobozok



Csak egy jól irányzott gránát-dobás, és...

„Lódd ki *Cupido*-nyilaidat” a *OStory* lányaira, így befolyásolva a történetet. Nagyszerű! ▶ 033.old



Nos, igen, a PSM ezt az egyet kihagyta...

STEPPING SELECTION

(Jaleco)

A Dance Revolution angol hozzáállással

A tények: nem egyedül a Konami a japán Bemani örület összes joga, a *Stepping Selection* a Jaleco sikerének, a *Stepping Stage*-nek a PS2-s átírata. Játékosok hordái ugráltak boldogan az olyan slágerekre, mint Britney Spears *Baby one More Time*-ja, vagy a Steps *Love's Got A Hold On My Heart*-ja, sőt, bizarre módon az olyan nyolcvanas évekbeli dalok feldolgozásaira is, mint a *Ghostbusters* vagy akár a *Neverending Story*. A lelkes mozgásokat teljes videoklippek kísérik, és el kell ismernünk, hogy a *Stepping Selection* tartalmaz karaoke-lehetőséget, a fiatalokat lelkesítő kétjátékos versenymódot, és így bizonyíték arra, hogy a PlayStation2 nem csak bezier-görbék és poligonok kirajzolására képes.

Az európai megjelenés esélyei: Már most kezdték el szervezkedni. 40%

Japán megjelenés: A *Stepping Collection* március 4-én jelenik meg két CD-ROM-on, az ára 6,800 Y (az irányítóegységgel 17,600)

További részletek a www.jaleco.com címen

ETERNAL RING

(From Software)

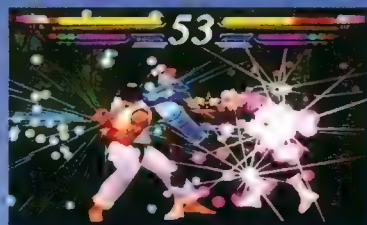
Gyűrűzés, RPG-stílusban.

A tények: A 3D real-time stratégia és a bonuszként hozzáadott első személyű kaland keverék (olyasmire gondoljatok, mintha a *Doom* találkozna a *Final Fantasy*-val) *Eternal Ring* egy zsoldos, Cain Morgan történetét mondja el, aki kénytelen elhagyni hazáját, a Heingriai Királyságot, hogy a elérje az Island Of No Return-t (a szigetet, ahonnan még senki sem tért vissza) az *Eternal Ring* (Örökkévaló gyűrű) keresése közben. A szigetet démonok és sárkányok hordája uralja, de szerencsére található még rajta 100 kisebb hatalmú gyűrű is, amelyek hatalmad adnak hozzá, hogy megtámadd a sziget rosszfiút, tiltott helyekre teleportálj, tudjál láván járni, vagy víz alatt lélegezni. Nem elég azonban, hogy az *Eternal Ring* szívesen látott vendég az RPG műfaj háza táján, hanem még a Dual Shock 2 analóg gombjait is használja, amikhez 255 féle cselekvést lehet rendelni. Már csak emiatt, az egy dolog miatt is az *Eternal Ring* ígéretes darabnak látszik.

Az európai megjelenés esélyei: Japánban már nagyon várják, lehet, hogy gondolnak ránk is. 55%
Japán megjelenés: A *Stepping Collection* március 4-én materializálódik négy CD-ROM-on, az ára 6,800 Y lesz (16,300 Ft)
További részletek a www.fromsoftware.co.jp címen.



Nem egyszerű! Csak képzeld el, hogy mit tesz a PS2 majd a *Final Fantasy X*-nél!



Igen, fáj. Igen, működik. Ime a mindenki által várt mentális kósz-combo-k – valahogy így festenek majd

STREET FIGHTER EX3

(Capcom)

Igen, az utcai harcosok!

A tények: A *Street Fighter EX*, egy olyan PS2-s megjelenés, amely az előző konzolon már bizonyított, a *Capcom Arka*-fejlesztette *EX* sorozatának új darabja – inkább egy csinos kis 3D-s verekedős, az *Alpha* sorozat 2D manga-stílusától eltérően. Szerencsére az *EX3* nem hagy minket cserben – villámgyors, és az összes kedvenc karakter (Ryu, Ken, Chun Li, Skullomania, és 12 másik, ezek mellett az *EX2*-ből áthozott titkos karakterek) szerepel benne, és az összes kedvenc karakter (Ryu, Ken, Chun Li, Skullomania, és 12 másik, ezek mellett az *EX2*-ből áthozott titkos karakterek) szerepel benne, és az összes kedvenc karakter (Ryu, Ken, Chun Li, Skullomania, és 12 másik, ezek mellett az *EX2*-ből áthozott titkos karakterek) szerepel benne. Ugyan a meghirdetett tíz játékost nem tudtuk egyszerre a képernyőre csalni, de nyomtunk egy komolyabb négyes partit, ami mellett a WWF idősök otthonbeli teadélutának tűnhetne... Annyit el kell ismerni, hogy a szkeptikusokat nem fogja meggyőzni az *EX3*, mert ugyanolyan, mint előtte, de a PSM ujjai belezibbadtak, miután sikerült végigverekednie magát a tömegben, hogy kipróbálhassa ezt a gyönyörszemet...

Az európai megjelenés esélyei: Kóstolj bele a fájdalomba! 95%

Japán megjelenés: Március 4, CD-ROM-on, az ára 6,800 Y (16,300 Ft)

További részletek a www.capcom.co.jp címen

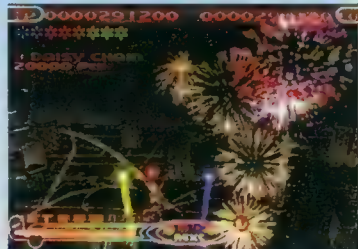
FANTAVISION

(SCEI)

Húúú! Áááá! Nézd csak azokat a színeket...

A tények: Annak ellenére, hogy saját konzoljára egyik nemsokára megjelenő darabjáról van szó, a Sony *Fantavision*-jének megjelenését nem előzte meg olyan várakozás, mint mondjuk az a *Rigide V-ét*, a *Tekken Tag*-ét, vagy pedig az *Eternal Ring*-ét. Tekintve, hogy a *Fantavision* a PS2-re megjelenő egyik legszebb játék, ez hamarosan valószínű fog. A nem megérdemelt módon hamar elfeledett *Ape Escape* készítőinek kezei közül kikerült *Fantavision* tulajdonképpen egy tűzijátékos logikai játék. A mindig változó háttér (Tokió éjszakai látképe, egy üstökösök bombázta úraldomás) előtt kell tűzijáték-gyöngyöket fellőve látványos show-t szolgáltatnod. Ha combo-szerűen a megfelelő sorrendben robbantod fel őket, bonuszpontokat és új szinteket kapsz, valamint a leglélegzetelállítóbb PS2 grafikát, ami valaha csak létezett. A játékmenet megtevesztően egyszerűnek látszik, de ha egyszer elkezdted, nem lehet abbahagyni (olyat kell elképzelni, mint egy *Missile Command* és *Puzzle Bobble* keverékét, mondjuk augusztus 20-án); azonban a csodálatos grafika volt az, ami a legtöbb elismerést kapta a száját: va bámuló tömeget. Már alig várjuk, hogy rátehesük a kezünket a Festival demóra, és meglegyünk, hogy tudatjuk veletek, ha ez a szépség megérkezik Európába is.

Az európai megjelenés esélyei: Minőségi játék a Sonytól, de talán egy kicsit túl Japán-centrikus. 80%
Japán megjelenés: A *Fantavision* CD-Rom Március 9-én robban be a boltokba, 5,800 Y-es áron. (13,900 Ft)
További részletek a www.scei.co.jp címen 5,800Y.



Hatalmas! A színes rakéták fényárba borítják Tokiót



NOS, MI VAN A DOBOZBAN

ÍMÁIT A JAPÁNOK KAPNAK MAJÓ AZERT A MAREKVIYI YENERT.

•A CSOMAGBAN

PlayStation2 konzol
DualShock2 irányítóeszköz (1 db)
8MB memóriakártya (1 db)
AV-kábel (1 db)
Táp-kábel (1 db)
Teljes ár: 39,800Y

•EXTRÁK

Dual Shock 2 irányítóeszköz: 3,500Y

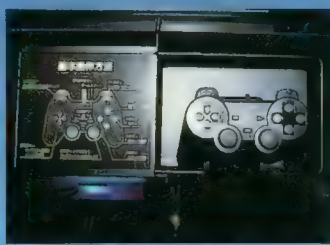
8 MB memóriakártya: 3,600Y
Multi Tap2: 3,600Y
Vízszintes konzol-állvány: 1,000Y
Függőleges konzol-állvány: 1,500Y
RFU adapter-készlet: 2,500Y
S Terminal-kábel: 3,000Y
DVD komponens bemeneti kábele: 3,600Y
AV-adapter: 1,200Y
AV-kábel: 1,000Y

AV komponens kábel (a jobb minőség érdekében): 2,500Y
Táp-kábel: 400Y
Stepping Selection irányítóegység (Jaleco): 6,800Y
DIMAX hangrendszer: 20,000Y
Tekken Tag Tournament bot (Hori): 3,980

Jelenleg 1 Japán Yen kb. 2.40 Ft ■



A Tekken Tag elkápráztatja a hölgyeket...



Íme a Dual Shock 2 pad – újra itt, csak feketében.

„A GT2000 autókarosszériája úgy verte vissza a fényt, mintha folyékony tükröt öntöttek volna rá...” ► 034.old



Az összes új karakter, környezeti elem, effekt, és combo a helyén volt a nagy Tekken Tag Tournament megjelenéséhez. És megy, mint egy álom...



A VASÖKLÖK KIRÁLYA VISSZATÉR

TEKKEN TAG TOURNAMENT

(NAMCO)

Atények: Aha. Tehát a Namco csak összehajtogatja a tavalyi játéktérmi sikerét PS2-re, hogy egy kis pénzt keressen, mi? Tévedés. A verekedős játékok rajongóinak millióival körülvéve a Tekken Tag Tournament elkápráztatta a fesztiválon részt vett tömeget, a szeptemberi Tokyo Game Show-n bemutatottához képest HATALMAS előrelépést mutató, játszható verzióval. Elhagyták a sebesség érdekében bevetett párhuzamos scrollozást (azt, hogy a háttér és az előtér különböző sebességgel mozog, a mélység érzetét keltve), és helyére új arénákat készítettek (iskolaudvarok, templomok, kikötők, sőt, még gyönyörű vízesések előtt átívelő

hidak is szereplenek az új verzióban), izgalmas, vagy éppen teljesen érdektelen háttér-karaktereket, változó időjárást (az arcade szinteken például miközben a PSM játszott, 3D-s hó esett), az előző Tekkenekből összegyűjtött teljes, több mint húszfős csapat – számíts az olyan T3 kedvencekre, mint Jin, Anna, Nina és Yosimitsu, plusz az olyanokra, mint Baek Doo San, Ganryu, Armour King, és Jin Kazama holtaiból visszatért anyja, Jun. A Tekken fanatikuskok örülhetnek, hogy állítólag az egyik nem játszható játéktérmi karakter a PS2-s verzióban használható lesz...

A PSM által kipróbált pályák nyaktörő sebességgel mozogtak, és nem volt lassulás

a combo-k, vagy a tag-ek használatakor sem. A nem beavatottak kedvéért: a Tekken Tag Tournament a pankráció-szerű párcseréken alapul – kiválasztasz két karaktert, és a meccs, vagy akár egy támadás közben kicserélheted őket (a harcosok energiája növekszik, amíg pihennek). Ezzel a módszerrel az ellenfelet folyamatosan támadás alatt lehet tartani. A játék emellett lélegzetelállítóan jól játszható, és e sorok írója tanúsíthatja, hogy a fesztiválon kipróbált Tekken Tag Tournament még gyorsabb és jobb szeptemberi, Tokyo Game Show-s verziónál. Egyéb? Nos, a Namco kicserélte a játéktérmi intrót egy vadonatújval, amely az MPEG2 lejátszási technológiát használja a

CG-khez – ez gyakorlatban annyit tesz, hogy a minősége és a sebessége meghaladja majd a többi PS2-s intrókéét (az MPEG2 az a videó-formátum, amit a DVD-filmek lejátszására használnak). Amennyire a PSM meg tudja ítélni, a Tekken3 hajmeresztően jó intrójához képest lemérhető fejlődés hatalmas. Ja, és mondtuk azt, hogy pletykák terjedtek el egy NÉGYjátékos módról, ami a Multi Tap 2-t használná?

Minden hibátlan – a Tekken visszatért, és jobb és gonoszabb, mint valaha.

Az európai megjelenés esélyei: Európai PlayStation Tekken nélkül? Kizárt dolog! 110%

Japán megjelenés: A Tekken Tag Tournament március 30-ától kapható a boltokban, ára 6,800 Y. (16300 Ft) Egy hivatalos, a Hori által készített joystick is kapható lesz hozzá, ennek ára 3,980 Y. (9500 Ft)

További részletek a www.namco.com címen.



Tokió ifjúsága pózol



A Capcom bejelenti a *Maximo*-t. Hmmm...

„Kessen? Csupán a *Risk* és a *Command & Conquer* keresztezése, egy kis szamurájos beütéssel...” ▶ 035.old



Üsd! A dobos kezd komolyan belelendülni – esetleg csak taljes zavarában mosolyog?...

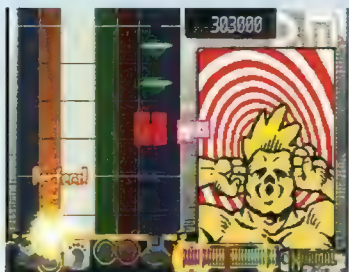
DRUM MANIA

(Konami)

A Bemani és a Tam Tam Klub találkozása

A tények: A Bemani rajongók hosszú sorokban álldogálva várták, hogy kipróbálhassák a *Drum Mania*t és az agyahagyott perifériát, ami hozzá kapható. A sikeres játéktérmi darab átültetésében az alapötlet az volt, hogy a dobokat a zene ritmusának megfelelően kelljen ütni – a *BeatMania* (ahogy a képernyő alján lévő vonalat elérik az ütemek, csak rá kell ütni a megfelelő dobra). Ha a *BeatMania* nem volt elég nehéz, hát ez kőkemény lesz, annyi biztos – még a popdalokra csak-csak eldobolatsz, de szinte lehetetlen, mikor a Jazz klubhoz érkezél. Jó hír a Bemani-őrülteknek, hogy a *Drum mania* kompatibilis lesz a saját perifériájával és az előző PlayStation *Guitar Freaks* irányítógységével egyaránt. Ez annyit jelent, hogy egy PS2 játékot megvásárolva kettőhöz jutsz hozzá – tehát a *Drum Mania*-hoz és a *Guitar Freaks*-hez. Külön bónuszként a *Drum Mania* háromjátékos módja lehetővé teszi, hogy az egyes játékos doboljon, a második gitározzon, míg a harmadikat a gép irányítja. Akik egy gyors improvizációs összejövetelre vágnak, jobb, ha odafigyelnek erre a nehéz, de egyedül darabra.

Az európai megjelenés esélyei: Csak várjunk egy kicsit, és nézzük meg, hogyan fogadják a *BeatMania*-t az eredeti PlayStationön. 75% **Japán megjelenés:** A *Drum Mania* CD-Rom Március 4-én jelenik meg, és jár hozzá egy dobpad is. Az ára ismeretlen. További részletek a www.konami.co.jp címen

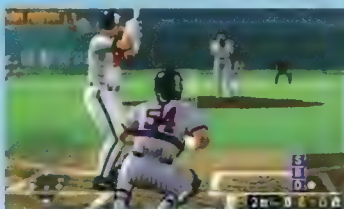


GEKIKUUKAN PRO BASEBALL: AT THE END OF THE CENTURY 1993

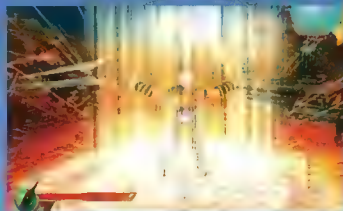
(Square)

Gyérünk, eljött az idő, hogy eltalál a háromszöget **A tények:** Az *All-Star Pro Wrestling* távollétének ellenére a Square bemutatta gyönyörű baseball játékát – erre egyébként a fesztivál előtt már nagyon vártak. A játék nem ábrándított ki senkit, és a japánok előzőlötték a standot, hogy egy pillantást vehessenek nagyrabecsült baseball-sztárjaik renderelt mására – szinte látni lehetett, ahogy az izmok megfeszülnek és elernyednek, és a ma már alapvetően szükségesek számító arc-animáció is a helyén volt. Annak ellenére, hogy már most hallottunk pletykákat egy Interneten játszható folytatásról, aminek a kiadását 2001-re tervezik, a *Pro Baseball* elég japán-központú marad – a Square egy nippon TV-kommentátort kért fel arra, hogy a játékban hallható eseményeket közvetítse, emellett mind a tizenkét NPB csapatot beleértelmezték a játékba, azonkívül az ismertebb játékosok mozgását motion capture technikával vitték a programba. Ennek ellenére meglepő volna, ha nem jutna el Európába, mivel hat játékos nyomulhat vele egyszerre. Igen, a baseballról van szó, de látnod kéne, ahogy mozog...

Az európai megjelenés esélyei: Egy kismadár azt csíri-pelte a PSM háza táján, hogy lehet belőle valami... 75% **Japán megjelenés:** Március 30, CD-ROM, 6,800 Y lesz az ára. (16300 Ft) További részletek a www.square.co.jp címen



Az ütőjátékosok gyöngye akcióban. Ugyan mi nem vagyunk nagy baseball-rajongók, a PS2-n még ez a játék is kíváncsúnak tűnik



Furcsa módon a tömeg nem örült meg ezért a játéknak. Talán az a sok narancssárga az oka...

EVERGRACE

(From Software)

Zelda-szerű RPG a csinál-d-magad mozgalom jegyében

A tények: A fesztivál véleménye az *EverGrace*-ről jó és egyaránt rossz is volt. A statisztikákkal való harc és a szokásos sárkány-nyuvasztás helyett az *EverGrace* egy akció-központú RPG, egy ősz hajú főszereplővel, aki egy gyönyörűen kidolgozott 3D világban harcol a szörnyekkel. A megjelenésed, a kardcsapásaid (a karaktered egy ISZONYÚ nagy handszárral maszkál), a páncéld teljesen testre szabható. Ezt elmondva azért egyvalamit be kell vallanunk – így első látásra kissé... döb... darabosnak tűnt az animáció...

Az európai megjelenés esélyei: Talán ez lesz az egyik Sony európai átirat a From Software-től. 55% **Japán megjelenés:** Áprilisban, a további részletek még egyelőre ismeretlenek.

További részletek a www.fromsoftware.co.jp címen

O STORY

(Enix)

Egy elítélendő módon romlott randiszimulátor

A tények: Mindig a tényeket először. A General Entertainment fejlesztésében készült *O Story* (A O itt azt jelenti „Love”) egy FMV „randiszimulátor”, ahol a főszereplő Cupido-szerű angyalkák hozzák vissza az életbe a reinkarnáció lehetőségével, hogyha sikerül hat napon belül megtalálnia az igaz szerelmet. A játékban animált „szerelemnyilatkozat” kell csinos lányokra lövöldözni point-and-click módszerrel (akiket híres japán tinédzserszínésznők alakítanak), és a megfelelő lövés befolyásolja a történet menetét. Eddig még rendben is volna a dolog, bár a *O Story* elég ártalmatlannak tűnik (és a J-Pop hanganyag, valamint a bluescreen effektek miatt, ha nem is forradalmian új, de legalább jópofa lehetne), az egyik jelenetben, amit a PSM kipróbált, a főszereplő GHB-t (ez az ajzóser egyébként „folyékony extasy”-ként is ismert) csepegtetett áldozata poharába. Másodperceken belül a lány kiütötte „magát”, majd a képernyő elhomályosodott, ahogy a karakter beindult... Hacsak a PSM nem téved fatális mértékű, a *O Story* egy igencsak elszabott (hm) játék, amit még megírni is kár volt, nemhogy játszani, netalántán megvenni.

Az európai megjelenés esélyei: Reméljük, hogy nem történik meg. 1% Japán megjelenés: Április 1, 2 DVD, 7,800 Y. (18700 Ft)

További részletek a www.enix.co.jp címen



Nagyon szomorú. Csak imádkozni tudunk, hogy nem találjan ki egy hozzá kapható perifériát...

VIDEÓN MÁR LÁTHATÓ

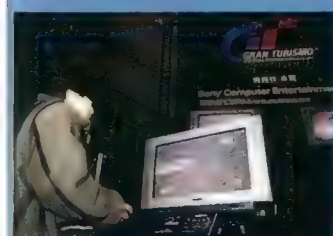
NEM JÁTSZHATÓ, DE LEGALÁBB ÚJRA NÉZHETŐ

Mivel bizonyos játékok még nem voltak kipróbálható állapotban, a kiadók arra használták a fesztivál fő-színpadát és a körülötte lévő képernyőket, hogy megmutassák ezeket az egyelőre kiadatlan darabokat. A Capcom szamurájos kalandjának, az *Onimusha*-nak a fejlesztés szépen halad – a CG gyönyörű volt (talán egy kicsit komor, és, nos... barna), és a PSM-nek lehetősége nyílt arra, hogy megnézzem egy jelenetet a játékból; ebből kiderült, hogy a játékot a *Resi*-vel szinte

megegyező módon lehet majd játszani. A *Dark Cloud*, a Sony szimulátor kalandja, amelynek megjelenése idén télen várható, szintén csinos, ahogy a játékos képes *Sim City*-stílusban fákat és vízesárcsokot építeni a pályára, hogy aztán rögtön rájuk is tudjon közelíteni real-time 3D-ben. Elég csak jobban odafigyelni a fák lebegő leveleire, vagy a valóságához hasonlóan csillogó víztükrökre. Sajnos nincs hírünk a Sony *Popolocrois*-járól, a *Splash Dive*-ről, a *The King And I*-ről, vagy a teljesen idióta

arcade játékról, a *Den Sen Electric Wire*-ről sem. A többi megvizsgált játék között szerepelt az *Imagineer* által kiadásra kerülő *WildWild Racing* (egy off-road – szabad terepen folyó – autóverseny, amit a Rage fejleszt, és április 27-én jelenik meg), a *Sky Surfer* (az Idea Factory légdeszkás szimulációja, a megjelenés a PS2 megjelenéséről április 13-ára halasztva), a *Gradius III* és *IV: Myth Of Resurrection* a Konami-től (gyönyörű CG-intró, és jól bevált *R-Type*-stílusú játék-

menet, egyenesen a játéktérmből, április 13-i megjelenéssel), és az *Armoured Core 2*, ami a From Software lövöldözőse, és aminek várható az európai megjelenése is. Végül, de semmiképpen sem utolsósorban meg kell említeni a *L'arc En Ciel*-t, a Sony interaktív videoklippjét a népszerű J-Pop bandának. Nevezték a PSM, mikor a műsorvezetők úgy tettek, mintha az együttes ott állna a színpad szélén, csak arra várva, hogy berobbanhasson... ekkor inkább elmentünk sushi-t enni.



„En? Nekem a GT 2000 tetszett...”



„...nekünk inkább a Ridge V...”

„A *Type S*-ben végül mindenki vagy kipördült, vagy pedig a falba száguldott bele...” ► 036 oldal



„A GT2000 effektjei közül a legnyugtatóbb a nap visszatükröződése volt. Hogy mi mit szoltunk hozzá? El kellett tornálni a szemünket...”

ÉS A LEGJOBB CSAK MÉG JOBB LETT...

GRAN TURISMO 2000 (SCEI)

A tények: Ahogy a beharangozások olvashattuk: „Az igazi autószimulátor”. És mennyire igaz... Bár a Fesztiválon bemutatott pályát már a Tokyo Game Show-n is megnézhettük, a változások hihetetlen mértékűek voltak. A Mitsubishi Pro-t vagy a Lancer Evolutiont GSR-t kiválasztva a beállítási képernyőn (itt egy kellemes kis MPEG2-s CG futott a háttérben, miközben a kiválasztott autó színét állítottuk) a PSM-nek lehetősége nyílt Tokió utcáin fénysebességgel végigszárguldan, miközben a felfüggesztések valószínű módon reagáltak minden egyes kis mo-

dulatunkra, míg a kerekek füstöltek kézifékes forduló-próbálkozásaink után. A látvány szempontjából a GT2000 egyszerűen lenyűgöző. A visszajátzásban egy tökéletesen modellezett hőeffektnek lehattunk tanúi, ahogy az autók egy kemény jobb kanyarból vágódtak ki, a karosszériák úgy verték vissza a napsugarakat, mintha folyékony tükröt öntöttek volna rájuk, míg az összes játék közbeni effekt is isteni volt, mikor a késő délutáni napfény úgy tükröződött a felhőkarcolók ablakain, hogy a PSM kénytelen volt a napszemüveg után nyúlni. Komolyan...

Kazunori Yamauchival, a GT2000 szülőatyjá-

val való beszélgetés közben, amit a Polyphony „főhadiszállásán” bonyolítottunk le, már további részletekre is fény derült. A GT2000 azért késik, mert extra munkákat váltak szükségessé a Gran Turismo 2-n, emellett egy arcade verzió is készül; a játék a Dual Shock 2 irányítóegység analóg gombjait használja majd. Várhatólag tartalmaz egy négyjátékos módot is, és nem csak a Gran Turismo 2 PlayStation2-s változata lesz (várhatók új autómódok és pályák, bár azért nem ezrével), plusz a Gran Turismo 2000-rel még bonusz játékok is érkeznek majd, olyan régebbi Polyphony darabok felújításai, mint az Omega Boost. Ja,

emellett Kazunori-san még egy másik, teljesen különböző PS2-s játékon is dolgozik.

Ahogy azt a bemutató konzolhoz való odajutás fél órája is bizonyította, a Gran Turismo 2000 egyike volt a Fesztivál sztárjainak. Persze, még bőven akad rajta csiszolnivaló (mint a Ridge V esetében, itt is előfordult alkalmanként a pop-up, és ha őszinték akarunk lenni, ez egy régi GT2 pálya volt), de miután kipróbáltuk, a bennünk megfogalmazódó üzenet világos volt és hangos: attól függetlenül, hogy ki mit ír róla, a Gran Turismo szenzációs debütál majd az új konzolon. Ó, igen... **Az európai megjelenés esélyei:** Nem lehet kérdéses! 110%

Japán megjelenés: A Gran Turismo 2000 reményeink szerint idén nyáron gördül a boltokba, előreláthatólag 5,800 Y-es áron. (13900 Ft)

További részletek a www.polyphony.co.jp címen



A Kessen lányok a PS2 bűvöletében



„Mit értetek az alatt, hogy „mögötted”?”

„A Snowboard Super Cross nagyon szép volt, csak a sebessége hagyott maga után némi kívánni valót” ► 037. oldal



A Koei kissé kiábrándító Kessen-jének nemes lovagjai

KESSEN

(Koei)

Szamorajós stratégia az ősi Japánból

A tények: Az egy évvel ezelőtti bejelentés óta cseppet sem romlott a grafikája a *Decisive Battle*-ként (Döntő Csata) fordított *Kessen*-nek; le is csaptunk rá, ahelyett, hogy csak a CV-intrót csodáltuk volna. Az eredmény? A *Risk* és a *Command&Conquer* találkozása némi szamorajós beütéssel. A sereget C&C stílusban mozgathatod, hogy ezután izgatottan figyelj, ahogy a real-time csata körülötted dől, néha beavatkozva embereid MI-irányította cselekedeteibe. Ezek után nézd meg a lélegzetelátlító CV-jelenetet, ahogy a vörösbé és sárgába öltözött hadseregek (mindegyik több, mint 300 lovas-katonából áll) egymásnak esnek. Sajnos, hogy míg a *Kessen* a látvány tekintetében kétségtelenül bizonyít, a játék valahogy unalmasnak tűnik – és ezen nem sokat javít sem a szinte kizárólag japánok számára értékelhető kerettörténet, sem pedig a mozgás-központú stratégiai jelleg. Arra legalább jó, hogy megbizonyosodjunk róla: a C&C-stílusú játékok PlayStation2-n is tovább élnek.

Az európai megjelenés esélyei: A kerettörténet és a környezet miatt valószínűtlen 15%

Japán megjelenés: Március 4-én, meghozza DVD-ROM-on.

Az ára 5,800 Y lesz (13900 Ft)

További részletek a www.koei.co.jp címen.

I.Q. REMIX+

(SCEI)

Kockákkal kapcsolatos agytorna az intelligencia fejlesztésére. A tények: A három bizzar SCEI darab egyike, az *I.Q. Remix+* egy logikai játék, amely ismerős lehet azoknak, akik annak idején a PS1-es *Kurushi* megszállottjai voltak. Ez a 3D-s fejtörő játék (az *I.Q. Remix+*-ban szereplő *I.Q. az Intelligencia Cube*, intelligencia-kocka rövidítése) egy fiatalemberrel játszol, akinek a feladata az, hogy keresztüljusson egy kockákból felépített labirintuson, aminek a darabjai alkalmanként megindulnak felé. A megfelelő combo-kkal utat lehet nyitni a kockák között, míg a hibás kombináció visszaveti a játékost. Az Extra játékmódok között szerepel a *Forbidden Wall* (Tiltott Fal) és a *Forbidden Maze* (Tiltott Útvesztő), plusz egy kétjátékos opció, ami egyébként maga a teljes örület. A játékos *Matrix*-stílusban neonzöld, real-time ban számolt körvonal-effektje, ahogy a labirintuson halad szíve végig, és a techno-stílusú terep-elrendezés megmutatja, hogy ez egy izgalommal teli logikai darab a klubközönségnek, amit a villámgyorsan váltó kamera-látószögek és a stílusos effektek tesznek teljessé. Jól néz ki, jó is, csak tudnánk, hogy mit kell benne csinálni...

Az európai megjelenés esélyei: Minőségi játék, de kissé túlságosan japán 85%

Japán megjelenés: Március 23, CD-ROM, 5,800 Y-es áron. (13900 Ft)

További részletek a www.scei.co.jp címen



Az *I.Q. Remix+* korai megfelelői a *Kurushi* és a *Kurushi Final* voltak



Na erre mit tudsz mondani?... A japánok vonatra szállnak a gyönyörű A6 segítségével

A6

(ArtDink)

Nagyszerű grafikájú vonat/város-szimulátor, meglepő módon nem késik

A tények: Ahogy az alcíme elmondja, az ArtDink A6 játéka egy „szimulációs program, vasút menedzsment, városfejlesztés”. A japánok szimulációkkal kapcsolatos megszállottságát kihasználó A6 egy városi vasúttársaság irányítását bízta rád, ahol a pályákat *Sim City*-stílusban kell kiépítened. Válassz több, mint 40 típusú A-vonat közül, aztán közelíts rá a metropoliszodra (valós időben, gyönyörűen kidolgozott részletekkel), mielőtt beszállnál a vonatba, hogy első személyül nézetben próbáld ki. A Taito *De Go* sorozatától eltérő módon a PS2 lehetővé tette az ArtDink fejlesztőinek, hogy a játékba belevegység a városépítést is, így áthelyezhetsz bármit a futballstadiontól kezdve a felhőkarcolókig, csak hogy kiélhesd vasutas vágyaidat. Az A6 döbbenetesen jól nézett ki, és bár az európai megjelenés valószínűtlen, megmutatja, hogy a *Theme Park*-stílusú játékok tovább élnek majd a PS2-n

Az európai megjelenés esélyei: Meglehetősen valószínűtlen, tekintve, hogy... nos, a vonatozásról szól. 10%

Japán megjelenés: Az A6 március 4-én jelenik meg, és 5,800 Y-es áron lesz kapható. (13900 Ft)

További részletek a www.artdink.co.jp címen

JIKKYOU WORLD SOCCER 2000

(Konami)

Nem, még egyszer, nem az új *ISS*. Olyasmi...

A tények: Valószínűleg a Fesztivál egyik nagy csalódása. Míg a *Jikkyou World Soccer 2000* valóban egy új *ISS*, mégsem az *ISS*. Magyarán: a Konami két *ISS* csapatot alkalmaz, az egyik készíti a *Winning Eleven Soccer-t* (amelyik a PS1-en *ISS Pro* néven fut), a másik pedig a *Jikkyou World Soccer-t* (Amelyik az N64 *ISS Pro*-ja lett). Sajnos, miután fél órán keresztül játszottuk a Japán-Brazília mérkőzést, rá kellett ébrednünk, hogy a gyengébbik, N64-es verziót ültették át PS2-re, amiben az N64-es verzió olyan kiválóságai tapasztalhatók, mint a lehetetlen kameraállások, túl magas játékosok, durva motion capture, és nehézkes, *Actua*-szerű irányítás. Igen, gyors volt és folyamatos, de anélkül az *ISS*-varázs nélkül, amit imádkunk. Annak ellenére, hogy a fesztiválon nem mutatkozt, az EA *FIFA 2000*-ről azt rebesgetik, hogy lélegzetelátlító visszatérés, és hogyha a Konami ehhez az *ISS*-hez ragaszkodik, akkor az európai rajongók kénytelenek lesznek csapatot váltani. Azért majd időben szólunk... Az európai megjelenés esélyei: Valószínűleg/reméljük, hogy a *The Winning Eleven-t* kapjuk 88% Japán megjelenés: Tavasszal

További részletek a www.polyphony.co.jp címen



Egy gyönyörű játék. Vagy talán mégsem?

ÉS A TÖBBIEK...

A JÁTEKOK, AMIK BIZTOSAN NEM ÉRKEZNEK MEG EURÓPÁBA...

Míg a PlayStation Festival 2000 lehetőséget nyújtott a PSM-nek, hogy játsszon azokkal a játékokkal, amik nagy valószínűséggel Európában is megjelennek, arra is volt lehetőségünk, hogy játsszunk – vagy legalábbis megpróbáljunk játszani – az európai szokások közé nem illő darabokkal. A Konami baseballjának, a *Jokkyou Pawafuru Pro Baseball 7*-nek az esetében ez szöveg, hiszen a játék zseniális volt. Ami a *Gold Paradise* kapcsolata az *Actua Golf*-al,

az a *JPPB7*-é a *Geikuukan pro Baseball*-al: egy valószínűsítőre igen keveset adó, de annál játszhatóbb program. Míg az élvezhetőséget meg sem közelítik, az *EX Billiards* (Takara) és az *Ask Billiard Master2*-je billiárd-szimulátorok, amik, bár aligha forradalmasítják a játékipart, de a szép grafika mellett még lenyűgöző fizikai „tudás-sal” is rendelkeznek, még ha a sörözést nem is tudják szimulálni...

Ez hasonlóképpen elmondható az

Astrolli billiárd-játékaról, az *American Arcade*-ről is – ez egy olyan darab, amely az unalmas, ötvenes évekbeli asztalok szerepeltetését választotta a király kilencveneséke helyett. Hát, ez van.

És ezután? Ezután jött az a magas októszámszámú, adrenalin-bomba, agytornász videójáték-élmény, amelyet Mahjong néven is ismernek. Legnagyobb rémületünkre a fesztivál rendezői a szigorú OTÓS szám mellett döntöttek – ennyi mahjong szerepelt a rendezvényen –

Kanaki Shogi IV (ASCCII), *Morita Shogi* (Yuki), *Shin Shin Shangokomusou* (Koei), *Mahjong Takai III* (Koei), és a *Mahjong Yarose* (Konami). Valamelyik öröltén animált játékosokat szerepeltetett, volt, amelyikben kaland-elem is volt, egy másikban az évszakok változtak, míg egy újabb a beállítási lehetőségek ezrével kápráztatva (volna) el a nagyérdeműt. Mindegyikben voltak kis lapocskák, és senki nem játszott velük.



PS2 biliárd vagy a GT2000? Csak rajta múlik...

„Bond e

her



(Square)

Csak elszánt játékosoknak

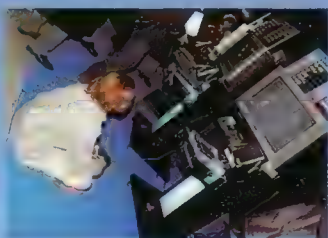
(T&E Soft)

Teliesen aranyos játék – csak fanatikusoknak.

036  **PLAYSTATION MAGAZIN** APR. 2000



Ken Kutaragi elkápráztatja a tömegeket...



„A lábaim! Nem érzem őket! Segítség! Stb!”

„A Detektor Napszemüveg biztosítja
Bondnak az elengedhetetlen röntgensu-
garas trükköt...” ► 040. oldal

BE ON EDGE

(SCEI)

Meglepés-show a rajzfilmes kamera-szimulátorok

A tények: Újabb öröklet a Sony-tól. A Gonzo által fejlesztett *Be On Edge* egy animált TV-s játék, amiben szerkesztendő és filmzendő kell egy MTV-stílusú rajzfilmes/zenei show-t a BBB Televízióhoz. A helyszínek, szereplők és a kameraszöveg változtatásához a zenéhez illő gomb combo-kat kell lenyomnod, *PaRappa* stílusban – használd a X-t a közelítéshez, a O-t a kameraváltáshoz, stb. stb. – és a felhasználói felület egy „Előadás” nevű visszajátszási jelenetben a játék értékelési teljesítményedet. A stáb különböző formájú és színű macskákból áll össze, ahogy egyre több pályát játszol végig – a PSM-nek sikerült előcsalnia egy „A Kód Neve: 777” című autós-ülődözési jelenetet, ami tulajdonképpen egy James Bond sztori volt (persze macskákkal). A rajzfilmszerű grafika biztosítja, hogy a játék nagy sikerre számíthat a manga-örült japánok között, de azt is mutatja, hogy a PS2 technológiája újításra buzdítja majd a fejlesztőket is.

Az európai megjelenés esélyei: Nem volna rossz, de talán ez a játék is csak egy adott kultúrában lehet sikeres 65%
Japán megjelenés: Idén nyáron, 5,800Y körül lesz az ára. (13900 Ft)

További részletek a www.scei.co.jp címen



SNOWBOARD SUPERCROSS

(EA Square)

Laza cuccok, szleng, deszkák, stb.stb.

A tények: A *Snowboard Supercross* családös volt. A karakterek ugyan hihetetlenül részletesek voltak, a vizuális effektusokra egy szavunk sem lehetett (3D-s hősés, stb.) és opciók egész tárházából lehet válogatni (van egy Adrenaline Meter – adrenalinmérő sáv a képernyőn –, hogy fokozza mutatványaid nyaktörő voltát, valamint szürreális pályákra is eljuthatsz – például egy jéghegy közepén található félcso). Az igazság azonban az, hogy észbontó lassú volt. Az alacsony frame rate (képráfrissítés sebessége) azt jelentette, hogy a pályák lelassultak, az animációk darabossá váltak, és annak ellenére, hogy a snowboard igazi csábereje a hajmeresztő sebességekben rejlik, ez a program kiderítette a fesztivál leglassabb játékát címet – a mah jong játékokat is beleértve... A PSM a FIFA és a *Medal Of Honour* PS2-s verziójára vágyott. A PSM ezzel szemben egy szép grafikájú, körülbelül teknősbéka-sebességet nyújtó snowboard-os csodához jutott hozzá.

Az európai megjelenés esélyei: Nagy rá az esély 93%

Japán megjelenés: Március 30-án, CD-ROM-on, 6,800Y lesz az ára. (16300 Ft)

További részletek a www.ea.com címen



Szépnek ugyan szép, de csúnyán mozog. A PSM most már sebességre vágyik.

JAPÁN NEM ELÉG

NOS, JAPÁN TEHÁT ÍGY
REAGÁLT A PS2-RE. A NYU-
GATON MI VÁRHATÓ? MEG-
LÁTJUK...

NEMSOKÁRA KÖVETKEZIK...

A JÖVŐ PS2-JÁTEKAI

Míg a legtöbb kiadó a fesztivált arra használta, hogy megmutassa, mi kerül hamarosan a polcokra, néhányan a nagyszínpadon abba is bepillantást engedtek, hogy mi várható a jövőben. A fantáziadúsan elnevezett „Készülő PlayStation2 Software-ek” névre keresztelt eseményen a japán Sony, a Capcom és a Tecmo bejelentették most készülő játékaikat.

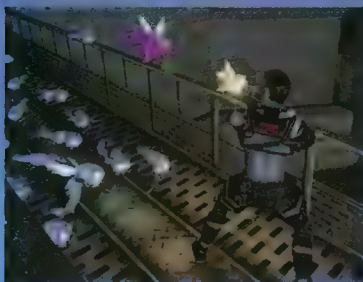
Az újonc Deep Space fejlesztőgárda (amely a *Ghosts&Goblins*, a *Tombi* és az eredeti *Biohazard* ex-készítőiből verbuválódott) által a Sony-nak íródó *Extermination* egy harmadik személyű kaland, ami olyasmin, mintha a *Syphon Filter* és a *Resident Evil*t kereszteznénk. Az ex-*Biohazard* fejlesztő, Tokuro Fujiwara által „pánik-akció” játékként leírt darab előzetesében egy titkosügynök küzdötté magát keresztül a vegyi hulladékok Rátalál egy földalatti laboratóriumra, tele radioaktív hulladékokkal tartalmazó hordókkal, és, ahogy az kiderül, genetikailag manipulált mutánsokkal. Gyönyörű robbanások,

szörnyek, és sok, sok hasonló élvezet vár még bátor hősünkre. Talán a Tecmo bejelentése még örvendetesebb volt, miszerint 2D-s veredős játékokat, a *Dead or Alive*2-t átírják PS2-re. Míg az eredeti játékról többet írtak a pneumatikus mellek, mint a villámgyors mozgások okán, az új példány úgy tűnik még a *Tekken Tag*-et is megszorongathatja. A stílusosan elnevezett Team Ninja fejlesztőcsapat gondozásában készülő *Dead or Alive* 2 hihetetlen, 60 fps-es sebességgel tép majd, és a harcosok csonttörő támadásai között olyanok is szerepelnek majd, mint az ellenfél egy hídrol vagy szikláról történő lehajtása, sőt, az utánaugrás lehetősége is (ami a Dreamcast verzióból bizony kimaradt), és ez elfeledtetni majd a játékosokkal a hosszas töltőgetéseket. A háttér – részletesen modellezett templomok, városképek, hegycsúcsok – ugyanolyan gazdagon kidolgozottak lesznek, mint a karakterek. Ehhez még hozzájönnek a Tag módok, a MultiTap2 kompatibilitás

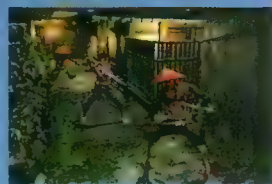
(hello, Négyjátékos Mód!), a combo-k sokasága, és a *DOA*2-t máris boldogan üdvözlőjük a megjelenésre váró játékok között. Többet majd a kiadása után, ami március 30-án várható, 6,800 Y-es áron. (16300 Ft)

Végül a Capcom sem télenkedett a PS2-re. A samurájós kalandjáték, az *Onimusha* mellett a *Maximo*-n (a *Ghosts&Goblins* 3D-s verziója, amiről már láthattunk varázsló- és troll-animációkat), a *GunGriffon Blaze*-n (egy meches lövöldözős darab, ahol robotok és tankok esnek egymásnak), és a *Slipheed*-en (egy GameArts által fejlesztett *StarWars*-szerű mélyvíri lövöldözős, gyönyörű CG animációkkal) dolgozik.

Ja, majdnem elfelejtettük... a bemutatkozó végén kivettünk egy szót a képernyőre, Egy szót, vérvörös betűkkel és fekete háttérrel. Egy szót, amitől az egész tömeg lázba jött. Nem mutattak képeket, nem közöltek részleteket, de tekintve, hogy az a szó a *Biohazard* volt, érthető a reakciónk... ■



Felülről lefelé... A csúcs
Dead or Alive 2, a gonosz *Onimusha*,
és a *Maximo*



A Sony gondozásában nemsokára megjelenő játék neve *Extermination*, stílusa „pánik-akció”

SZÍNES

Én elmondanám, de... Maradjunk inkább csak annyiban, hogy van még egypár meglepetésünk a kabátujjunkban!" ► 040.old

Kiadó: EA

Fejlesztő: In-house

Hely: USA

Megjelenés: 2000 ősz

Formátum: PlayStation2

PS2000 Jelentés

Szöveg: Zy Nicholson Fotók: Kobal Collection

THE WORLD IS NOT ENOUGH

AZ LEGELSŐ PS2-RE VÁRHATÓ NYUGATI JÁTEKOK EGYIKE TALÁN AMERIKÁBÓL SZÁRMAZIK, A TARTALMA AZONBAN TŐSGYÖKERES ANGOL. KÉREM, FIGYELJEN JÓL, 007-ES...

Hányszor fordult elő, hogy miközben egy játékkal játszottál, azt gondoltad: „Ha most ez valóságos helyzet volna, ellőhetném azt a kötelet, és az egész cucc lezuhanna...”? Vagy mi a helyzet azzal a másik frusztráló gondolattal: „Mi a fenéért nem markolhatom fel azt a tárgyat az asztalról, hogy úgy használjam, ahogy akarom!” Szerencsére az, hogy mindenki szabadon cselekedhessen a játékokban, pontosan az, amire a *The World Is Not Enough* készítői is gondoltak.

A cinikusok első pillantásra persze gúnyolódni kezdenek. Valóban, az ötlet nem új, a hémmég megjelent kémkedős játékon alapszik, amiben a 007-es ügynök megmenti a világot az ősfőnöszöktől, a nukleáris terrorizmustól, és a túlörága négycsillagos szállodáktól. Ami azonban meglepetésként érhet mindenkit, az maga a project készítőcsapatának pusztá cefja, és az, hogy nem a biztos pénzkereséshez vezető könnyű utat választották. Az MGM „Tomorrow Never Dies”-a után ez a PS2-s termék visszaállítja a hited a mozifilm-licencekben.

Mert végül is James Bondról, az utólréhetetlen szuperkémről beszélünk; ő az az ember, akivé gyerekkorában mindenki szeretett volna válni, de a videojátékok mégsem bántak vele igazságon. Mindig



Több, mint tíz pályát ígérnek, ezek mellett síelő, orvlövész- és versenyzős al-pályákat.

a fizikai állóképességre, a hi-tech fegyverzetre, és a hatástalan támadók tömegére koncentrálni – figyelmen kívül hagyva, hogy mindig gyors észjárásával jut ki előre a legkétségbeesettebb helyzetekből is, amelyeknek a filmek legemlékezetesebb pillanataiban lehattunk tanúi. Az ilyesfajta interaktivitást elérve a *TWINE* készítői úgy vélik, hogy nem csak a játékos nagyobb szabadságát garantálják a problémák

több módon való megoldásához, hanem jónéhány mozszerű, ámde mégis játszható jelenetet is, igazi James Bond szellemében.

„A Bond filmek egyik legnagyobb jellemzője az, hogy a 007-es milyen hihetetlen módon képes a környezetét felhasználva megszökni, vagy célokat elérni” – magyarázza Randy Breen, az EA USA-beli csapatának kreatív igazgatója – „Nagyon élvezük, hogy

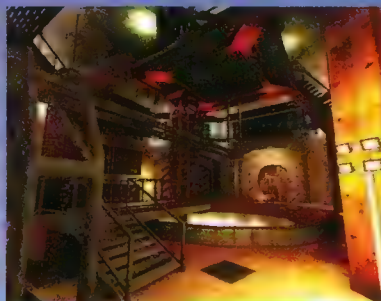
egy olyan világot hozunk létre, amelyben megtalálható ez a fajta dinamizmus. A játékosnak több mód áll majd rendelkezésére, hogy ugyanazt a célt elérje, de lesz egy igazi 007-es módszer is, amelynek a kimagasló többié közül – nagyon...”

A lopakodós játékok és a 3D kalandok tulajdonságát egyesítő *TWINE* az első személyű lövöldözős játékokat új magasságokba emeli; nem egy akadálypálya, lőtér, vagy Quake-stílusú gyilkolászódi – a küldetések végrehajtásához ugyanúgy szükség lehet ellenséges létesítménybe való beszivárgásokra, mint rosszindulatú fűrészpengék elkerülésére, vagy riasztórendszerek semlegesítésére azért, hogy információkat szerezz. Arra persze még mindig számíthatsz, hogy kedves Walther PPK-d nem rozsdásodik be. Megkapod a küldetést, mellé némi segédletet, a többi pedig kizárólag rajtad múlik.

Egy ilyen valóságú világ elkészíthetősége lakóinak viselkedésétől is függ. A csapat úgy véli, hogy a PlayStation 2 képes lesz hihetetlenül természetes karakter-animációra. Például ha csak egy autó mellett várakozó testőrt figyelsz meg, látni fogod, amint nyújtogatja a lábait, kisimítja a dzsekijét, esetleg alkalmanként ásit egyet. „Az animációktól tűnik majd igazának” – folytatja Breen – „Ha a küldetésedhez szükséges az, hogy elhaladj mellette észrevétlenül, és tudod, hogyha meglát, megöl, akkor a feszültséget nagyban növeli az, ha a figyelmesnek, ébernek tűnik.” Azonban ha a testőrt, amint megpillantja Bondot, nekirohan egy falnak, ennek az illúzióknak löttek. ▶



A TWINE előreláthatólag rengeteget hasznosít majd a lopakodós műfaj összetevőiből.



Ez még a korai szakasz, úgyhogy a rosszfiúk egyelőre hiányoznak...

tolyoktól a rohampuskáig minden – már most elmondható a játékról, hogy a filmben megtalálható összes eszközt használhatjuk majd benne. Bár a fiúk vonakodtak pontos részletekkel szolgálni ebben a korai fejlesztési szakaszban, Breen megnyugtató ígéretet tett a technika megvalósítására:

„Eszközök, eszközök, eszközök. Várható, hogy az eszközök és a Q-Gárda fontos szerephez jutnak a TWINE-ban. Bond egy csomó jó cuccot kap majd, amihez szüksége is lesz, ha le akarja győzni az akadályokat. Személy szerint én elmondanék többet is, de nálunk kötelezően nagy az adatbiztonság. (suttogva) Maradjunk inkább csak annyiban, hogy van még egy pár meglepetésünk a kabátjainkban.”

A PSM riportere ugyan bekukkantott a szobában forgó kabátj belsejébe, de nem talált sem mágneses nyomkövető egységeket, sem csuklóra csatlakozható tüvető fegyvereket; ettől eltekintve bármelyik eszköz a filmből hasznos lehet egy játékkörnyezetben. Vegyük például a

Detektor Napszemüveget – amellyel, hogy biztosítja Bondnak az elengedhetetlen röntgensugaras trükköt a kaszinókban, a felfejlesztett lencsék segítségével felfedezheti a hálójatokban rejlő pisztolyokat, így kiderítve, melyik az a vendég, amelyikre oda kell figyelni...

A TWINE egy másik jellemzője, hogy – legalábbis abból, amit eddig láttunk belőle – a szintek hatalmasak, és tele részletekkel. Ennek a játékvilágnak a megvalósításához a csapat egy váratlan mozdulattal megszerezte az *id Software* döbbenetesen jó *Quake III* engine-jének licenzét. Tekintve, hogy az *Electronic Arts* mindig is saját, belső szakértőgárdáira támaszkodott, ez a megjósolhatatlan lépés sokakat meglepett a játékiparban; a döntésnek azonban komoly okai vannak. Breen véleménye szerint: „Minek harcolj a győztesse? Azzal, hogy a *Quake III*-t használjuk, az elérhető legkomolyabb technológiához jutottunk hozzá.”

Az *id Software* csúcscsínvonalú PC-s programjának minősége vitathatatlan, és ez a szerződés biztosítja, hogy az EA lesz az első cég, aki ezt PS2-re átvizsi. Másik könnyebbség, hogy a programozás jókora része már elkészült, így a programozók ezen feladatok helyett a játékra koncentrálnak. „Az *id Software*-rel való összefogás által sokkal inkább képesek leszünk a játék tartalmára koncentrálni, és nem kell a technikai megoldásokra vesztegetni az időnket.”

Földrengés

Természetesen a *Quake III* engine-jének használata nem azt jelenti, hogy a játék olyan lesz, mint a *Quake III*. A gyökeresen más stílusú lövöldözős játékot elkészíteni vágyó fejlesztők már dolgoznak a saját mesteresség

Osonás

A lopakodós játéktípus nagy berobbanásának és fejlődésének leltünk tanúi az utóbbi tizenhét hónap során, és a TWINE előreláthatólag nem keveset hasznosít majd a műfaj összetevőiből. „James Bond egy kém!” – emlékeztet minket Breen – „Sok helyen lopakodnia kell majd, nem harcolnia. Ezt fogjuk használni, hogy a játékosban a hatalom és mindentudás érzetét keltsük.”

Az EA In-house fejlesztőcsapatának BMW-s képeit, a csöben közlekedő szervízfelvonót, és a tűzfegyverek már-már egészségtelenül széles tárházát tekintve – a hangtompítós pisz-



Az egzotikus helyszínek elengedhetetlenek. Amennyire tudjuk, a TWINE-ban szerepel majd a Kaukázusi Hegység, Isztambul, Baku, és az a repülőtér.



„Azzal, hogy a *Quake III* engine-jét használjuk, az elérhető legkomolyabb technológiához jutottunk hozzá.”

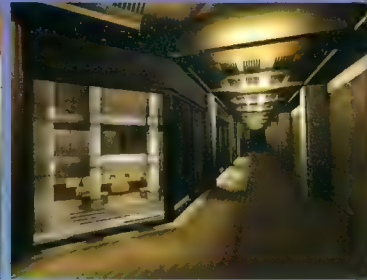
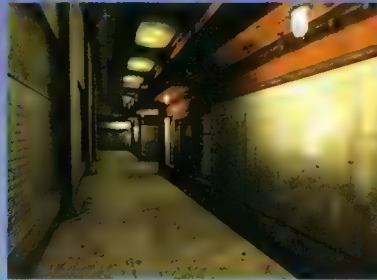
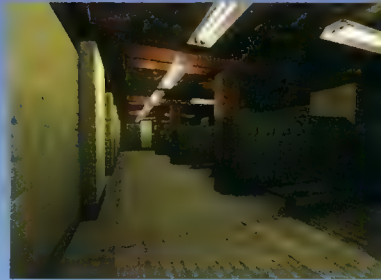
intelligencia-kódjukon. A mozifilm története nyilvánvalóan a meghatározó tényező a pályák tekintetében, de mikor lehet ettől eltérni, hogy javítsák a játszhatóságot?

„Legelőször is szeretnénk az alapvető Bond-elemeket belevinni a játékba – okos akciók, trükkös cuccok, egzotikus helyszínek, gyönyörű nők, és szexis autók” – jelenti ki Breen – „Ezt szem előtt tartva arra koncentráltunk, hogy a történet kulcsfontosságú pontjait megőrizzük, és ezek köré építsük a játékokra inkább jellemző tevékenységeket és élményeket.”

Erre kiváló példa az a jelenet, mikor Renard emberei meggyilkolják a munkásokat az olajvezeték egy elhagyott pontján, és egy nukleáris töltetet helyeznek el benne. Bond és Christmas Jones ekkor odapöccölnek a helyszínre, hogy hatástalanítsák a bombát.

„Úgy döntöttünk, hogy a játékban megahagyjuk a bomba hatástalanítását, mert ez a történet egy alapvetően szükséges része – azonban a vezetékhez még hozzáadtunk egy egész létesítményt” – magyarázza Breen – „Ez kiterjesztett környezetet biztosított számunkra a cselekményhez és a felfedezés lehetőségéhez, amellyel, hogy a filmtől egyetlen fontosabb részletében sem tér el.”

Azok kedvéért, akik esetleg nem látták a filmet, el kell mondanunk, hogy a *TWINE* cselekménye kissé nyakatekertebb, mint egy



A fegyverőrültek örövendhetnek: Bond PK89-e, egy BGK-74-es rohampuska (gránátvetővel), és egy AR-36-os rohampuska már biztosan szerepelnek a játékban.

átlagos Bond-filmé. „Megpróbáltuk beépíteni a játékba a kulcsfontosságú eseményeket, hogy nagyjából követni tudjuk a *The World Is Not Enough* cselekményvonalát.” – helyesli Breen – „Ennek ellenére a játékban küldetések szerepelnek, és emiatt valóban csak a legfontosabb helyszínekre és eseményekre koncentrálnak. A kisebb jeleneteket el kellett hagynunk, és ennek az oka nagyon egyszerű – egyszerűen nem renderelhetjük le mindent – vagy ha ez mégis lehetséges volna, nem hozhatnánk létre játékbeli eseményt a film összes jelenetére.”

Dupla csavar

Bár a küldetés kezdetben egyszerűnek tűnik, a *TWINE* bármelyik pillanatában fordulhat

a kocka, hogy aztán váratlan problémákkal kerül szembe; ez néha csupán a rögtönzött fejtörők miatt fordul elő, de néha elengedhetetlen a történet egységességének szempontjából. Breen példaként felhossa a robbanós jelenetet a filmből: „Kazahsztánban Bond meg akarja akadályozni a rossziúkat abban, hogy ellopják a bombát. Persze ELLOPJÁK – ez szükséges ahhoz, hogy a történet folytonos legyen. A játékban nem adhatunk olyan feladatot a játékosnak, amit nem hajthat végre, tehát a lopás megakadályozása így nem is szerepelhet a küldetések között.”

Mivel a *TWINE* az első PS2-re íródó nyugati játék, a PSM égett a vágytól, hogy kifagassza a fejlesztőket az új Sony konzollal kapcsolatos tapasztalataikról. Milyen a PS2-re való programozás a PlayStation-ös fejlesztéssel összehasonlítva?

„Nos, először is használhatjuk a *Quake III* programot, és így több poligont renderelhetünk, mint a PC. A szereplők részletességére és viselkedésére is nagyobb figyelmet fordíthatunk, mint eddig. A PS2 olyan lehetőségeket rejt, hogy nem az korlátoz minket, mire vagyunk képesek, hanem az, hogy mennyi időnk van rá.”

A részletek még homályosak, de annyi bizonyos, hogy a csapat a DualShock precíziós irányítási lehetősége mellett tette le a voksot; a pontos célzás érdekében. Van még egy osztott képernyős, négyjátékos mód is, de mi a helyzet az Internetes játékkal? Breen elismeri,

hogy még sok kísérletezésre és próbálkozásra van szükség, mielőtt a konzol teljes képességeit megismerik. „Az egyik fő célunk a többjátékos mód; még nekünk is fel kell fedeznünk a PS2 képességeit.”

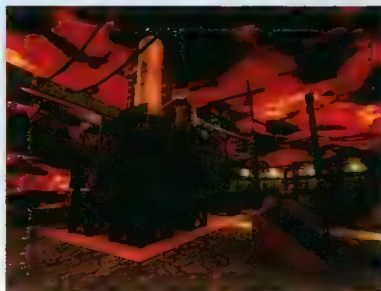
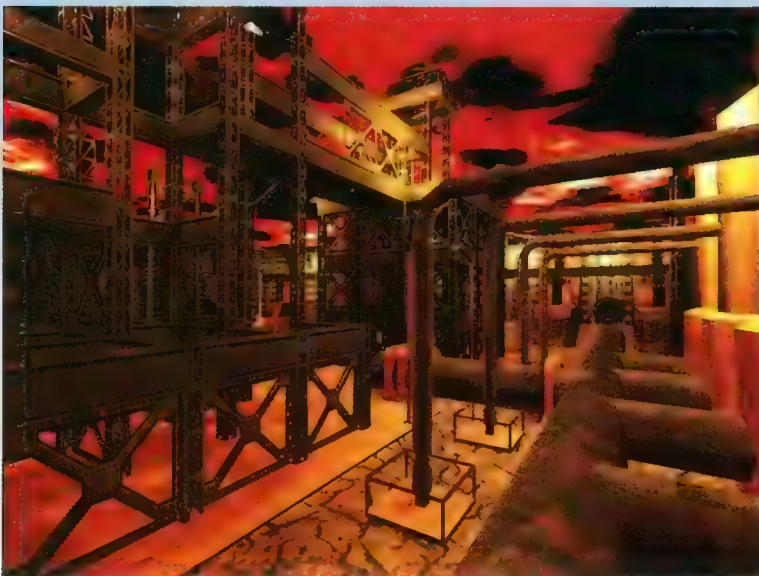
Nincs mód azonban arra, hogy elkerüljük az utolsó, nagy kérdést. Valóban elkerülhetetlen, hogy bármelyik első személyű Bond játék összehasonlításra kerüljön az N64-es *GoldenEye*-jal. Ez igazságos?

Breen erre így reagál: „Igazságos? Az élet nem igazságos.

A *GoldenEye*-ban sokminden nagyon a helyén van; természetesen ezeket a dolgokat, illetve egyéb



első személyű játékokból szerzett tapasztalatainkat mind figyelembe vettük. Ez egyelőre új stílus a konzolosoknak, és mi jól ismerjük. Csapatunkban sok legendás pályaszerkesztő van, akik az első személyű játékokra szakosodtak; mi számítottunk rájuk abban, hogy segítségükkel a *TWINE* legalább olyan jó lesz, mint a *GoldenEye*.” Bátor kijelentés, a csapat azonban elég magabiztosnak látszik ahhoz, hogy megvalósítsa.

A világszerte ismert főszereplővel és egy ilyen szintű akciófilmmel a háta mögött, amit – mint ahogy azt már a cikkben említettük – a fejlesztők életre keltettek, a *The World Is Not Enough* már most úgy fest, mint az a Bond játék, amire vártunk.




Bond szövegei között megtalálható lesz Christmas Jones, Q, M, és az újonc, R is (aikt egyébként John Cleese alakít)



SZENZÁCIÓS ÁR








CD





A közkedvelt
HASBRO társasjátékok
már számítógépes
változatban is játszhatók!

Az angol nyelvű
CD-ROM játékokat
keresse a nagyobb
játékboltokban.

FANTASZTIKUS max






Minden
negyedik nyert!

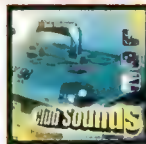
max

ELŐFIZETŐI NYEREMÉNYAKCIÓ !!!

AZ ELSŐ 1000 EGÉSZ ÉVES ELŐFIZETŐ KÖZÖTT AZ ALÁBBI DÍJAKAT SORSOLJUK KI:



50 db Energie farmert



100 db
Club
Sounds 4
CD-lemezt



gondozásában

Fődíjak:



1 db XP-V30
hordozható
CD-lemezt



100 db fitness
video-
kazettát



3 db XP-V30
hordozható
CD-játszó



aiwa
márkaképviselő

Előfizetési díj:
egy évre: 4300 Ft (10 szám)
fél évre: 2200 Ft (5 szám)

Kérjük, az alábbi címre küldje el megrendelését, feltüntetve nevét, címét és az előfizetés időtartamát. A postafordultával megküldött csekken szíveskedjék befizetni az előfizetési díjat. Beküldési határidő: 2000. május 31.
Címünk: MX-Press Kft. 1400 Budapest 7, Pf. 7.

PLATINALEMEZEK

EZEKET A JÁTÉKOKAT MÉG A MÁLTAI SZERETETSZOLGÁLAT SEM ADNÁ ODA ENNYI PÉNZÉRT, DE ÚGY TŰNIK, HOGY MR. PLATINA CSÚCSSZÍNVONALÚ JÁTÉKOKAT AKAR ELADNI POTOM ÖSZEGÉRT!

Ridge Racer Type 4



Nincs jobb megismerkedési lehetőség az arcade stílussal, mint a Namco negyedik Ridge játéka PlayStationre.

Az eredeti Ridge Racer állva hagyta a konkurenciát a zseniális grafikával és az utólrétegetlen megvilágításokkal. A Type 4 egyfajta visszatérés a játéktérmi játékokhoz, a neon külsővel és a kívá-



lóan megtervezett kocsikkal. Elég a pusztá sebesség, ahogy a pályák elsuhanak melletted, hogy elálljon a lélegzeted; ehhez hozzájönnek még a valaha megtervezett leghajmeresztőbb hajtókanyarok.

PW ■

PlayStation
ÉRTÉKELES
AKKOR... 9/10

■...ÉS MANAPSÁG
A GT ördögien jó arcade teremtménye. Adrenalinra teli.

9
A TÍZBŐL

A Bug's Life



Emlékszel még arra az időre, mikor a gyerekjátékok végre filmekben is elkezdtek szerepelni? Nos, ez gyorsan visszautótt, és így lehetséges, hogy a PlayStationődet ez a játék fertőzi meg...

Láthatóan megfedezve arról, hogy a 3D kalandok a felfedezésről és



felderítésről szólnak, ezt a számtalan próbálkozást gyenge platformozás és unalmas harcok jellemzik. Vannak benne jó ötletek, de alapszabály véve egy ismétlődő és fárasztó játék.

PW ■

PlayStation
ÉRTÉKELES
AKKOR... 5/10

■...ÉS MANAPSÁG
Gyorsan felejthető, filmsikerből pénz kihozni próbáló darab. Nem éri meg.

4
A TÍZBŐL

Crash Bandicoot 3



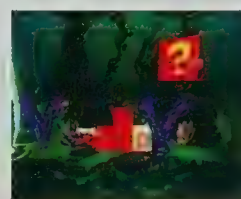
ASony kabalafigurája a kiváló Crash Team Racing érkezése óta szinte folyamatosan fejlődik, és a Crash Bandicoot

3-ban lehetőség nyílik öt a legjobb formában látni. Vágj bele ebbe a pszeudo-3D platformerbe!

A Crash sorozat működött, mert

annak ellenére, hogy az egyszerűsége törekedett, különböző stílusok és minijátékok olvadtak össze benne egy kerek egésszé. Bár túl könnyű végigvinni, ettől függetlenül jó szórakozás.

PW ■



PlayStation
ÉRTÉKELES
AKKOR... 9/10

■...ÉS MANAPSÁG
Szépen kidolgozott, megbízható platformjáték, ezenkívül hihetetlenül változatos.

7
A TÍZBŐL

Spyro The Dragon



Ez a 3D-s platform olyan aranyos és imádnivaló volt, hogy kevesen vették komolyan, mikor megjelent. A PSM ennek ellenére gyorsan felismerte azt a zseniális technikát, ami az tájak megtervezéséhez kellett, csakúgy, mint annak eredetiségét, hogy egy repülő karakter legyen a

főszereplő. Azért tökéletes nem volt. A játék első felének tempója túl lassúra sikerült, és néhány pálya kissé sivárnak tűnt, mégis a látvány és a vonzerő miatt az első Spyro biztos győztes.

PW ■



PlayStation
ÉRTÉKELES
AKKOR... 8/10

■...ÉS MANAPSÁG
Ne foglalkoz azzal, hogy aranyos, és egy fantasztikus 3D platformjátékot fedezel fel

8
A TÍZBŐL

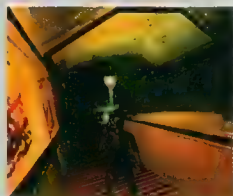
Tomb Raider III



Asorozat leggyengébb darabjában a Core pályatervezői a többszörös útvonalakkal kísérleteztek, és olyan pályákkal, amelyeket nehezebb volt felfedezni, mint az előző részekben.

Az eredmény egy játék, amely szebb és technikailag is sokkal profibb volt elődeinél, ezzel együtt azonban dühítő is. Az, hogy távoli helyszínek között kell rohangálni, csak hogy az ember megoldjon egy hagyományos ajtókulcs fejtörőt, egyszerűen unalmas.

PW ■



PlayStation
ÉRTÉKELES
AKKOR... 10/10

■...ÉS MANAPSÁG
Ugyanaz a Tomb Raidernek, mint a Return Of The Jedi a Star Warsnak

7
A TÍZBŐL

Metal Gear Solid



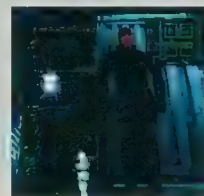
Kevés játék emelte meg úgy a lécezt, mint a Metal Gear. Ez az első személyű akció-játék felcserélte az agyatlan

gyilkolást a lopakodásra, és egy olyan történetre, amiért a legtöbb film rendező ölni tudna, hogy az övé legyen

Attól a pillanattól kezdve, hogy beléptél az ellenséges bázisra, te vagy

Solid Snake, a férfi, akinek küldetése van, és annyi hi-tech cucca, hogy az több hónapi munkát adna Q-nak és csapatának. Távirányítási rakéta? Szexi távcsöves puskák? Már csak az örök leszedettségnek emlékeztől is megborzongunk.

PW ■

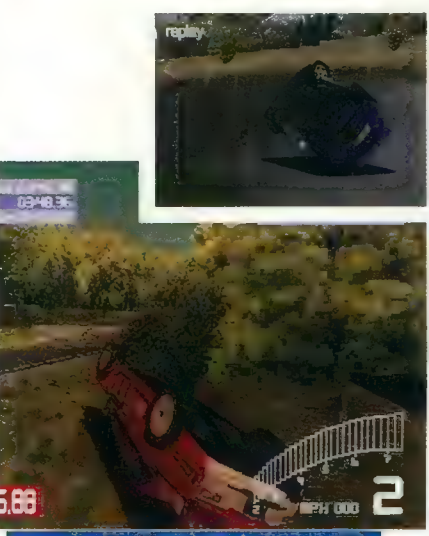


PlayStation
ÉRTÉKELES
AKKOR... 10/10

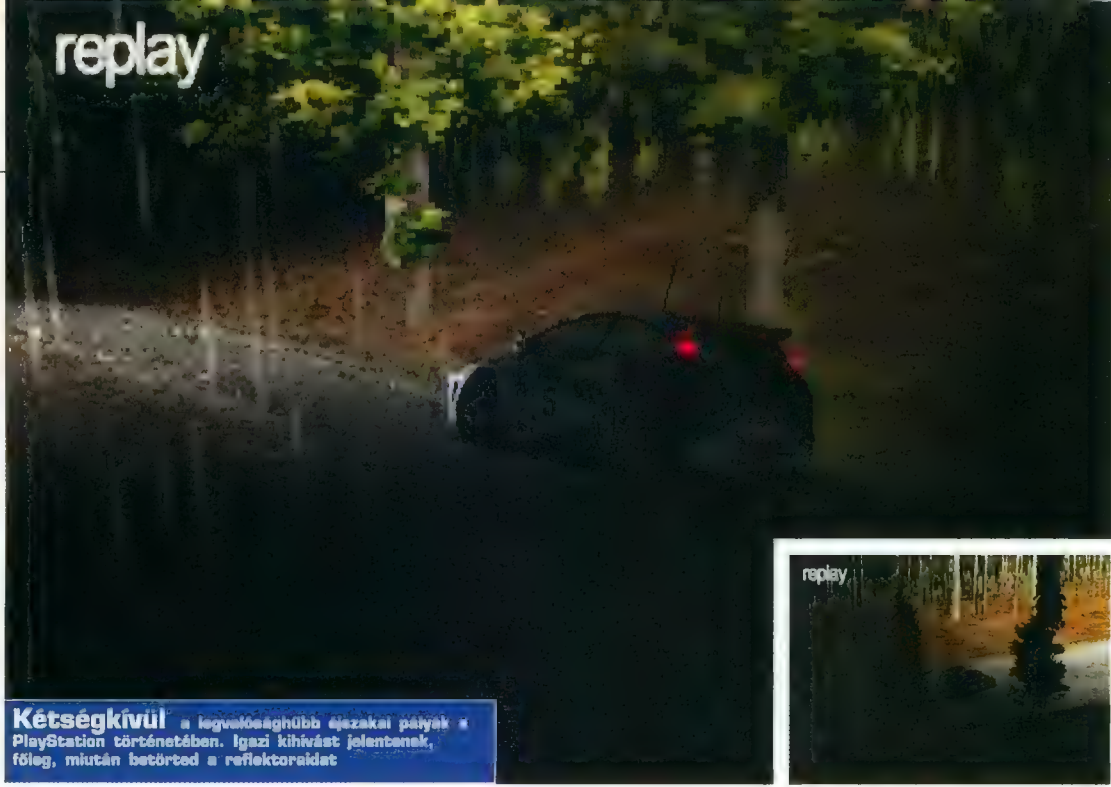
■...ÉS MANAPSÁG
Túl rövid, azonban az MGS még mindig kétszer ravaszabb, mint bármely játék a Földön.

10
A TÍZBŐL

SZEMLE



Miért is akarnád látványosan felborítani az autód? Mert megteheted...



Kétségkívül a legvalószínűbb éjszakai pályák PlayStation történetében. Igazi kihívást jelentenek, főleg, miután betörted a reflektoraidat

A FANATIKUSOKNAK ÉS A TANULÓVEZETŐKNEK EGYARÁNT. A LEGJOBB RALLY VISSZATÉRT – ÉS NEM IS AKÁRHOGY...



Colin McRae Rally 2.0

Az autó ablakai átlátszóak, így láthatod az ülést,

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Codemasters
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELENÉS	Április
■ KORHATÁR	Nincs
■ ÁR	13 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

Csak egy örült akarná utolérni Colint McRae-t egy közlekedési lámpánál. Nem elég, hogy az 1995-ös év Rally Világbajnokságának győztese mondhatja magáénak a motorsport leg-**acélosabb** tekintetét, de fényes győzelmeit könnyfakasztó balesetek tarkították, amelyekben szerepeltek fák, árkok, és sietve elhajított kalapok.

Nem csoda tehát, hogy mikor Code-**é**nek szükségük volt valakire, hogy fel-**ü**gyelje új rally játéku elkészítését, Colinra esett a választás. Az eredmény a fantasztikus *Colin McRae Rally*, aminek örömeit még ma is sokan élvezik szerte a világon; az idő azonban megérett az új Colinra.

Az első dolog, ami a *Colin 1* veterán-jainak feltűnik majd a *Colin 2*-ben (bocsá-**n**at, a *Colin* kettő pont nullában) az, hogy a kék Subaru Impreza eltűnt. Skót – és okos – lévén Mr. McRae elfogadott a Fordtól egy csinos, pénzzel tömött bori-**té**kot, hogy otthagyja japán barátait, és inkább az új Focus rally-autóra koncent-**rál**jon. A Scooby rajongóknak azért nem

kell félniük – az Impreza még kiválaszt-**h**ató, csakúgy, mint a Mitsubitsi Lancer, a Toyota Corolla, a Peugeot 206 és a SEAT Cordoba (meg persze néhány titkos autó, ezekről majd később).

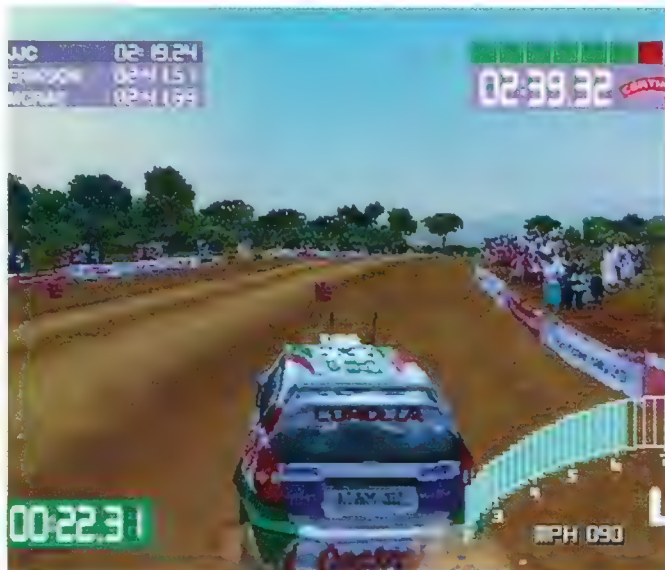
A második az, hogy ha jól ismered az első részt, akkor úgy tűnik, hogy a folytatás nem is PlayStation-on fut. Vagy ha vélet-**l**enül mégis, akkor valahogyan sikerült ti-**t**okban felfejlesztenie az elektronikát, amíg hátat fordítottál neki; a grafika ab-**s**zolút döbbenetes, mindent fantasztikus részletességgel ábrázol. Az autónak például átlátszóak az ablakai, amin keresz-**t**ül láthatod az üléseket, vagy akár magát Colint is. Persze sokat segít, hogy a rally magányos sport; mivel Code-éknak csak egy autó miatt kellett aggódniuk, rende-**s**en megpakolták poligonokkal. Így a kipufogócső szikrákat vet, mikor megkül-**d**öd a gázkart, és ezek a szikrák tükröződ-**n**ek is... De hogy azt, ami most következik, hogyan érték el, igazi rejtély; mikor a *Colin McRae 2*-ben nekimész egy fának, az autód sérül. Nem csak meghúzódik egy kicsit, hanem deformálódik is, ahogy egy igazi autó egy igazi fával való ütközéskor.

A kocsi eleje behorpad, a motorháztető szabadon libeg minden egyes alkalommal, mikor rámsz egy bukkanóra. Ha belepör-**d**ülsz egy sziklába, a csomagtartó is fel-**ny**ílik, valahányszor csak fékezel. Még a hátsó lökhárítót is le lehet szedni, így a végén már csak egy csavar tartja. Még nem egészen tiszta, hogy vajon le lehet-e szakítani teljesen, de ennek kiderítésére komoly kísérletek folynak a PSM szer-**k**esztőségében.

Mint a valódi életben, az utak és a pályák, amiken végigkanyarogsz, félelme-**t**esen keskenyek, és a gyönyörűen kidol-**g**ozott grafika a sebesség vérpezsdítő érzésével szolgál, ahogy a fák, a kövek, a házak, és a nézők elsuhannak a visszapi-**l**lantó-tükörben. Ha rámsz egy bukkanóra, egy pillanat alatt levegőben ta-**l**áldod magad, csak akkor nyitva ki újból a szemed, mikor meghallod az úttal újra ta-**l**álkozó Focus csattanását. Ne lepődj meg, ha lenézel, és észreveszed, hogy önkén-**t**elenül keresztbe tetted az ujjaidat. A félelemérzet csak fokozódik, ahogy Colin első személyű nézetére váltasz, ahol egy mocskos szélvédőn nézel kifelé, össze-



A Visszajátszás
(Replay) módban tökéletesek az autómódok, még akkor is, ha közben legázoltál néhány fát



Itt a külső nézet nagyon hasznosnak bizonyulhat, mivel egyébként a kanyarokhoz szükséges 90 fokos fordulat közben megzavarodhat az irányérzéked

HOGY KELL...

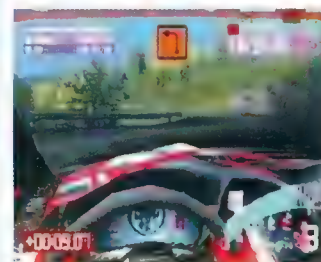
BEJÁRNI A VILÁGOT



Finnországban széles, gyors utak vannak, amik ideálisak a csúszófordulók gyakorlására. Görögország csupa hajtűkanyar és ízesítő szerpentin, a Gran Turismo-ban elsajátított technikák pedig jól jönnek majd a francia aszfaltutakon.



Ha már kipróbáltál a svédországi havon, Ausztráliában a hosszú és gyors egyenesek és a dombok változatosságát egymást. Kenya az aszfaltutak és a földutak sajátos keveréke.



Olaszország fantasztikus – a hegyeken és falvakon keresztülhasító utak a The Italian Job Lamborghini Miurás részére emlékeztetnek. Végül a jó öreg Angliában pedig az időjárás lesz a legkellemesebb...

vagy akár magát Colint is...

rezzenve minden alkalommal, mikor az autód hátulja nekifarol egy sziklának. A nézet szédítően csapódik oldalra, mikor a kanyarokat veszed be, úgyhogy szinte érezni, ahogy a g-k az ülésbe préselnek. Mégis jobb talán az autód mögötti vagy a motorháztető-nézet, így legalább nem maradsz le a sérülésekről. A hátsó nézet testreszabható, tehát beállíthatod a magasságot, a távolságot, és a kanyarokban a kamera kilengésének mértékét. Nem rossz!

A kezelhetőség is csúcshívonalú. A kerekek és a felfüggesztések hihetetlenül meggyőzően reagálnak a terepre, és az autód az igazihoz megtévesztésig hasonlóan csúszkál a kanyarokban. A különböző útfelületek más-más tapadást biztosítanak, tehát ha egy kavicsos részről csúszva megérkezel az aszfaltra, az autód rögtön egyenesbe áll, némi kerécsikorgással fűszerezve. A hó ezzel szemben egészen más gondolkodásmódot igényel – az autód ritkán mutat annak az iránynak a 90 fokos környezetébe, amelyikbe haladni akarsz. Az egyetlen kellemetlen dolog az, hogy a klausztofóbiás pályák miatt csak

ritkán sikerül elhúzni azokat a gyönyörű csúszásokat, amik lehetségesek a Gran Turismo 2 széles föld-pályáin.

Elkerülhetetlen, hogy előbb vagy utóbb félrehallod Nicky Grist másodpilóta utasításait ("Sssss. Száz, négy bal hat jobb, vigyázz a kövekre. Sssss"), vagy egyszerűen csak rosszul veszed a kanyart, és itt a Colin McRae Rally 2.0 bizonyít. A többi játékban fellelhető áthatolhatatlan útmenti korlátok helyett a Codemasters egy jókora szabadtéri részt is mellékel az út mindkét oldalára. Így könnyen megtörténhet, hogy az útról lefelé pörögve találd magad, vagy egy mezőn végigrepesztve, esetleg a fák között egy Jedi visszatér-stílusú rémálomszerű száguldás kellős közepén; szinte hallani a helyi karosszéria-lakatost, amint a kezeit dörzsöli...

A Colin McRae 2 korszerű felhasználói felületének segítségével számos módon játszható. A legalapvetőbb a Rally Championship (Rally

Bajnokság) mód, amiben Finnországban, Görögországban, Franciaországban, Svédországban, Ausztráliában, Kenyán, Olaszországban, és végül Anglián száguldatsz végig, legyőzve pályák sorozatát, néhol emellett az egy-egy elleni Special Stages (Különleges Pályák) részben versenyezve. A Colin 1 autószerelő rendszerét átvette a folytatás, ahol is 30 percet kapsz a pályák között, hogy az autód különböző részeit javíthasd.

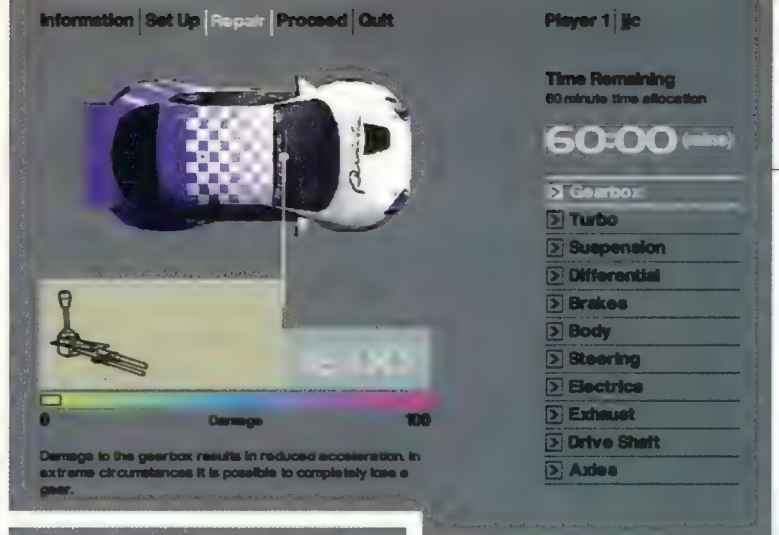


SZEMLE



Az Arcade módban maximum öt, gép által irányított versenyzőt kell leküzdened.

A kétjátékos mód nem olyan kedves a szemnek, de az élvezeti szint a duplájára emelkedik



Ezen a képernyőn testreszabható az autó, de leginkább arra használható, hogy a versenyek utáni sérüléseket kíváncsiak rajta.

Lehetetlen sebességgel száguldasz végig olyan szűk részekben, ahova már egy biciklista

Felszerelsz egy új első szárnnyal, és kicseréled a váltót, hogy ne ugorjon mindig üresbe? Vagy a fékpofákon változtatsz, és rendbe hozod a kormányművet?

Játszhatsz emellett egyéni rallykat vagy pályákat is; esetleg versenyeznél a szellemekkel a Time Trial (időre) módban? Ez utóbbi meglepően jó szórakozás, mivel tízedmásodperceket faraghatsz le az időből, mindvégig fejlesztve a vezetési technikádat. A legmagasabb pontokat tartalmazó táblázatban még egy kódot is kapsz, amivel

megőrizheted az idődet az örökkévalóságnak – a www.codemaster.com címen.

Vagy talán – és ez az a pont, ahol a dolgok valóban beindulnak – játszhat az Arcade módban. Ez már inkább emlékeztet a többi versenyprogramra; köröket kell megtenni, maximum 5 gépi versenyző ellen. A grafika itt – a sebesség megtartásának érdekében – veszít a részletességéből, úgyhogy nincs több átlátszó ablakúveg, és bizony alkalmanként előfordul egy kis pop-up a horizonton. Ez a mód hasznos

kiegészítés, de ha a többversenyzős játékokat kedveled, inkább a *Gran Turismo 2*-t vagy akár a *TOCA 2*-t tudnánk javasolni.

Ha van egy-két cimborád kéznél, felfedezhetitek az osztott képernyős, kétjátékos Rally és Arcade módokat; az előbbiben az ellenfeledet csak szellemként látod, az utóbbiban az ütközés is lehetséges. Itt újra meg kell jegyeznünk, hogy a Rally opció a legjobb – egy egymás elleni *Gran Turismit* valószínűleg jobban élvezel majd, mint az Arcade módot. Van még egy körökre osztott Rally mód, legfeljebb négy játékos számára; ezen kívül ott a kieséses rendszerű versenysorozat is, ahol a játékok a

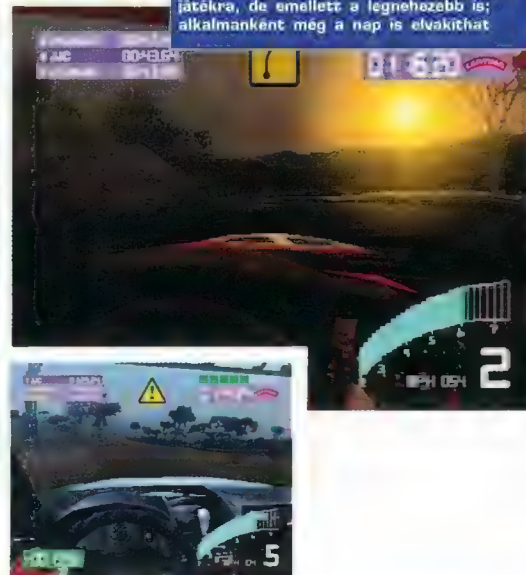
Különleges Pályákon versenyeznek párban, ezek közül elsőként egy japán hajógyár területén felépített csodán.

Eltekintve a kétjátékos Rally opciótól, ami komolyan kihozhatja a játékosokból a versenyszellemet, és talán a versenysorozattól, a *Colin 2.0*-t a legjobb egyedül játszani. Szokás szerint Code-ék adukkal állnak elő, mikor a játékosok inspirálásáról van szó. A Rally mód középhez (Intermediate) és a haladó (Expert) szintje, valamint az Arcade mód bonusz autókkal szolgál az eredeti hat mellé. Nem akarjuk elrontani a meglepetést, de vannak nagyon fantasztikus példányok is, mint a Lancia Stratos, a Mini Cooper, és a megszallottaknak való Metro 6R4; ezek közül néhány nagyon gyors...

És hogy a *Colin 2.0* hogyan illik bele a rally-játékok népes táborába? Nos, jóval meggyőzőbb, mint a nyomd-a-gázt-amíg-a-célhoz-érsz *V-Rally 2*. Legalább tízszer olyan élvezetes, mint a hibátlan kúlakú Rally Championship. Akkor miért nem 10/10? Mert tíz hónappal a *V-Rally 2* megjelenése után a kapufák kissé eltolódtak – és ez egy aprócska játéknak jó-



Colin McRae Rally 2.0



Lehet, hogy a belső nézet a legrealisztikusabb mód a Colin 2.0-val való játékra, de emellett a legnehezebb is; alkalmanként még a nap is elvakíthat

HOGY KELL...

ÁTÉPÍTENI AZ AUTÓT



Először is gyorsítsd fel a Focus-t kb. 110 mérföldes sebességre, és véletlenül ne halld meg Nicky Grist figyelmeztetését az éles, fákkel szegélyezett kanyarról. Ez kissé fellazítja a motorháztetőt.



Ezután, mikor megpróbálász visszaterelni a pályára, tolass bele egy másik fába olyan 50 mérföldes sebességgel; a csomagtartó ezek után libegni fog minden fékezéskor.



Ja, és úgy tűnik, ez lehúzza a hátsó lökhárítót is. Szépen húzod magad után cainos szikraeső közepette...

is csak félve – és semmi esetre sem józanul – merészkedne...

szönhető, amely történetesen a *Gran Turismo* névre hallgat. Ugyanis a *Colin McRae 2* EGYEDÜLI riválisa a *Gran Turismo 2* rally módja – és tekintve, hogy az csak egy mód egy 10/10-es játékban, a *Colin 2* jogosan kap kilencet. Ettől eltekintve a *Colin 2* sokkal közelebb visz a rally-élményhez, és – az igazat megvallva – sokkal izgalmasabb, mint a *Gran Turismo 2*, ahogy lehetetlen sebességgel száguldasz végig olyan szűk részekben, ahova már egy biciklista is csak félve – és semmi esetre sem józanul – merészkedne, nem hogy egy hatalmas rally-szörnyeteg. Hogy mi a teendő? Vedd meg mindkettőt!

Nem elég, hogy a *Colin 2* grafikája és irányíthatósága egyedülálló, de számtalan eszközzel rendelkezik ahhoz, hogy megmosolyogtasson.

Jonathan Davies



Az autó mögötti porfelhők segítenek kialakítani a megfelelő sebesség-érzetet a laza talajú pályákon

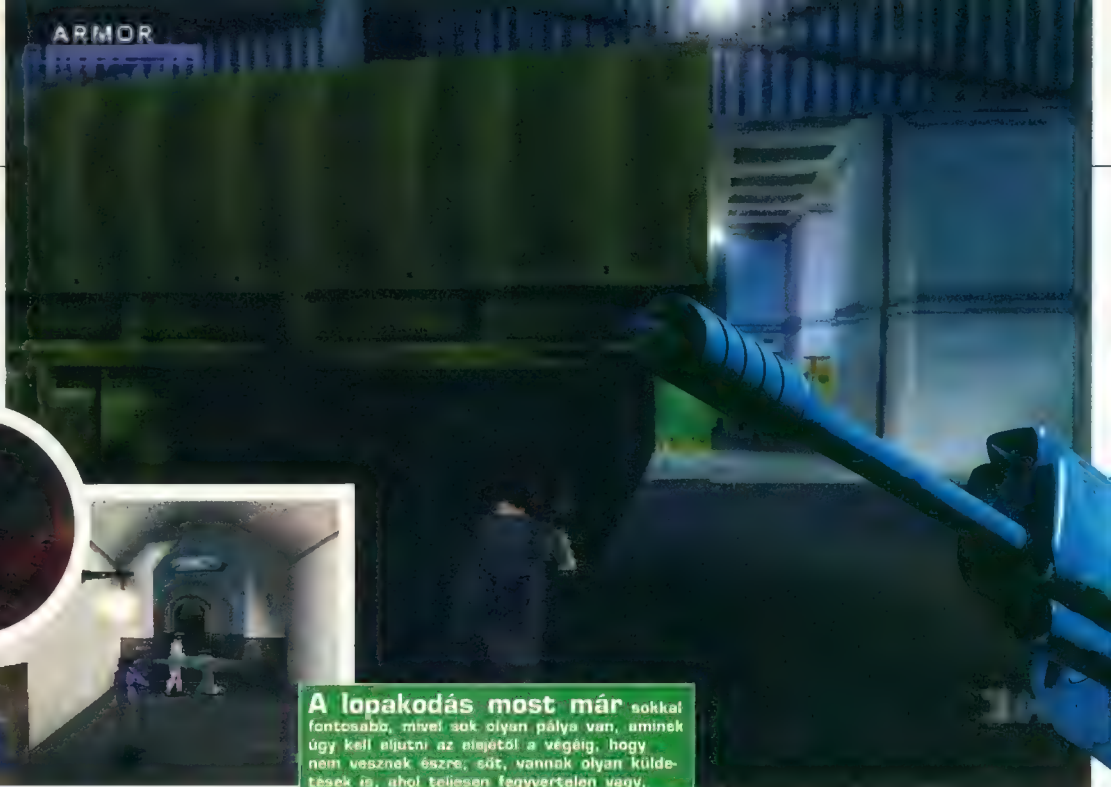
HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
COLIN MCRAE 1 (9 A 10-BŐL)
Még mindig kegyetlenül élvezetes, és azoknak, akik nincsenek tele pénzzel, nagyszerű platínealez

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Hiperrészletes autók, gyönyörűen megmunkált környezet	10
■ JÁTSZHATÓSÁG	Gyors, ijesztő, és változatos. Játsható, ahogy akard	9
■ ÉLETTARTAM	Tucatnyi pálya, kinyitható titkos autók	9

■ ÖSSZKÉP
A valóságosság új magaslataira eljutó *Colin 2.0* egyaránt lenyűgöző, mikor le akarod amortizálni az autód, és mikor végig akarod vinni a Rally világbajnokságot.

9
A TÍZBŐL



LOGAN VISSZATÉR. NAGYOBB. HANGOSABB. LOPAKODÓSABB



ARMOR
TARGET
DANGER

Syphon Filter 2

HOGY KELL...

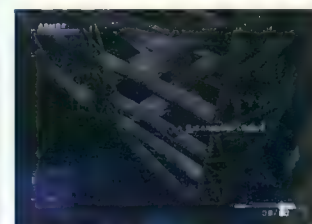
MEGMENTENI A HIDAT



Csak két perced van arra, hogy megállítsd a parancsnokot a híd felrobbantásában, és erre a feladatra nincs megfelelő fegyver. Osonj oda a teherautóhoz, és megtalálod a felszerelést a hátuljában.



Juss vissza a parancsnokhoz, és használd a gázgránátot a felesleges figyelemfelkeltés nélküli ártalmatlanná tételéhez. Mielőtt továbbmész, vedd magadhoz a távcsöves puskát.



Mász be a híd alá, ahol a feladatot a négy beállított robbanótöltet hatástalanítása lesz, ehhez először azonban a híd alatt álldogáló őrköt kell elintézned.



Néhány robbanótöltetet csak nehezen lehet megtalálni, úgyhogy néha vissza kell térnöd a hidra, hogy elérd őket.

Az automata célzás
nem olyan hasznos, mint ahogy azt először gondolnád. Általában a célpontok testére irányítja a fegyvert, míg normális helyzetben – ha rejtőzködni akarsz – sokkal hasznosabb, ha egy szimpla fejlovasselel elintézed őket.

SILENCED HK-S AMMO TAKEN

08/88



Ne várd meg, amíg a fegyvered ejtőernyősök földet érnek – szedd le őket az automata célzási lehetőség használatával!

váltogatják egymást

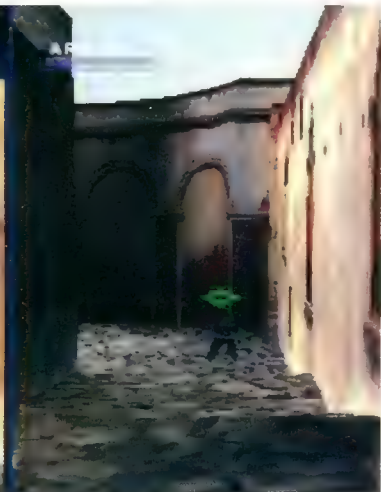
vekszik a feszültség, a hihetőség, és a kihívás mértéke. Például van egy olyan rész, ahol egy épület szellőzőrendszerén végigmászva kell néha kibukkanni és ártalmatlanná tenni az őrköt, egy számszerűvel. Mikor már azt hinnéd, hogy végeztél, két újabb őr jelenik meg; el kell rejtőznöd. Észrevéve a hullákat az egyik elrohan riadót fűjni, a másik pedig őrt áll. Ekkor az őrt álló katonát gyorsan el kell intézned, majd rögtön utána a másikat is, mielőtt értesíthetné a többieket. Egy másik játékban az őrk egyszerűen csak álldogáltak volna a véres testek mellett buta arccal. A részletekre fordított nagymértékű

figyelem jó tesz egy játéknak. Egyébiránt a fejlesztők a szokásos „a több, az több” módszert követték. Több filmjelenet, több ellenfél, több lopakodás, több átvezetés a küldetések között, és, persze, több fegyver. Gyűjts be őket, aztán szedd le az ellenségeket; lehet csendesen késsel, számszerűvel, könnygázfegyverrel; lehet keményen az automata lefűrészelt csövű vadászpuskával.

Ami a legjobb, hogy ugyanezt megteheted a kegyelemért könyörgő cimboráiddal is, akik még egy fegyvert sem találtak; a többjátékos Syphon Filter megérkezett, és csúcsmínőségű. Folyamatos, gyors (nincs lassulás), profi módon megtervezett pályákkal, melyek némelyike az első részből származik. Csináld, ahogy akarod – nyugodt, nagy távolságról történő galamblovászt a távcsöves puskával, automata fegyverek tüzeinek kitéve hatalmas nyílt terepen, vagy pedig sunyi módon hátulról támadva, Gabe Gabe-bel, Lian Liannal, a mulatságos kővér orosz pofa pedig a könyörtelen nindzsával. Mindez megvan a játékban, és ha esetleg az N64-fanatikus cimboráid rákérdeznének, nyugodtan válaszold: igen, a játék komoly ellenfél az egyre gyorsabban hanyatló GoldenEye-nak.

Ami még inkább megzisztja a tenyereket, ►

Gabriel és Lian olyan ruházzal rendelkeznek, amely nálánál csak Ms. Lara Crofté nagyobb. Nindzsa-ruhák, zsepáncok, és egy rózsaszín piszma – minden a helyén...



A speciálisan erre a célra tervezett arénák a Deathmatch módot a létező legjobbakkal közli, és emellett többen is inkább a lopakodásra kell koncentrálni, mint a John Woo-stílusú lövöldözésre.

z a többjátékos mód Head shot! (fejlövés) kiáltása; ezt a figyelmeztetést akkor kapod, amikor az ellenfél éppen a koponyádra céloz. Illamgyors vetődés, vagy vörös tapéta-minta a falon – hogy mi történik, csak rajtad múlik. Ne gondolkodj túl sokat...

Egy dologgal vagyunk csak elégedetlenek (és ez egész biztosan a Syphon Filter 3 egyik nagy átlóztatása kell legyen): mikor a többjátékos módban a különböző karaktereket próbáltuk ki, nem tapasztaltuk, hogy különbözőek voltak beállítottak volna a viselkedésüket. A kisebb, könnyebb fickóknál például nincs sebességnövekedés az energia rovására. Ha a karakterizációt komolyabban veszik a készítők, a kövér rossz több sérülést bír el, emiatt viszont lassabb is. Egy kicsit talán RPG-s ötlet, de kicsit agyobb versenyszellemet ébresztene a tévékről üldögélő haverokban.

Nos, tehát még több ugyanabból, csak a

végletekig feljavitva. A történet néhol sántíthat, de az események sodró lendületűek, és sokszor váratlanok, emellett maga a játék mérete is hatalmas kihívást jelent, és jópár éjszakán keresztül ébren tarthatja a lopakodást kedvelőket.

Tempósabb, mint a Medal of Honour, belenevet a Tomorrow Never Dies pókerarcába, és a Quake II hozzá képest esetlen és darabos. Az biztos, hogy Gabe inkább egy kőkemény akcióhős, mintsem James Bond. Lehet, hogy nem tetszik a haja, az öltözködési stílus, vagy határozottan egyedi beszédmódja, de jelenleg ő az egyetlen olyan egyszemélyes hadsereg, aki komolyan kihívhatná Solid Snake-et egy rövid kis megbeszélésre a ringbe... ■

Andy Lowe

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?

METAL GEAR

Az egyedüli lopakodás/lövöldözős játék, amely felér a Syphon Filterrel alapötlet és színvonal terén

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA

Inkább gyors, mint kidolgozott 7

■ JÁTSZHATÓSÁG

Teljesen ösztönös, változatos és tele van meglepetésekkel 9

■ ÉLETTARTAM

Méreteiben és nehézségi szintjé tekintve egyaránt hatalmas 9

■ ÖSSZEKÉP

Nincsenek radikális változtatások, és a pokoli nehézsége néha kiábrándítóvá válhat. Mindezek ellenére azonban izléses az alapötlet, ehhez még hozzájárul a változatos tempó és egyedi nyálánkságok. Ja, és ugye a többjátékos mód...

9

A TÍZBŐL



A *Star Ixiom*ban sokat kell majd lőni, de az igazi íze a stratégiai rész adja meg.



A hajók külseje hihetetlenül változatos, és teljesen japán. Nagyon működik.



AZ ŰRBEN SENKI SEM VON FELELŐSSÉGRE EGY KIS ÁRTATLAN IDEGENVADÁSZATÉRT. VALÓSZÍNŰLEG..



Star Ixiom

Meg kell találnod az egyensúlyt az akciók és a totális lövöldözödsdi között

KARTOTÉK

■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Namco
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ ÁR	12 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
COLONY WARS
Egyszerű, de nagyon igényes mélyűri párharc

A Namco, kis szünetet tartva a lövöldözős és a verekedős játékok fejlesztésében, minden műfaj közül a mélyűri harcot találta meg magának. Nos hát, ha a Square képes egy hátraarcra az RPG-k irányából a totális lövöldözés felé indulni (a sajnós kizárólag import verzió *Einhander*-ről van szó), akkor nem is lehetünk olyan meglepettek. Vagy talán mégis, hiszen a *Star Ixiom* egy nagyon tuti kis játék.

A kérdés csak annyi, hogy a Namco tud-e nekünk olyat mutatni, ami eltér a szokásos, 360 fokos párharcoktól. Legnagyobb örömről a válasz igen, bár a harci részből hiányzik az a plusz izgalom, és a vég nélküli forgolódás és lövöldözés néha hosszasan elhúzódhat, ami viszont unalmassá válhat.

Ennek ellenére, amitől a *Star Ixiom*ban

nagyon ígéretes, az az, hogy mennyire kerek egészet alkot. A teljes játék olyasmint, mint egy hatalmas hadjárat, végigvihető küldetésekre bontva - és emellett minden megtalálható benne. A küldetéseken bolygókat, űrállomásokat, szatelliteket védelmez az támadó idegenektől, de a stratégiai érzékedre is szükség lesz. A társaidat megszólíthatod a csata hevében, és parancsokat adhatsz nekik, és mindegyikük bizonyos típusú ellenfél ellen küzd jobban, míg egy másikkal szemben hátrányos helyzetben van.

A játék másik fontos jellemzője az egyszerű, de hatékony energiagazdálkodás, amely komoly tényező lehet a stratégiád kialakításában. Lehetséges például - a térképen - különböző helyekre ugrani, ahol esetleg fontosabb feladatokat kapsz; ez azonban levesz a hajó energiájából, így a fegyverrendszerekből, a motoréból, és a

Foton-bombáéból is, ami egy kisebb erő, de nagy hatótávolságú, a térképről indítható támadás. A *Star Ixiom*ban meg kell találnod az egyensúlyt az ilyen akciók és a totális lövöldözödsdi között, ez egyébként nagyon jól működik.

A játéknak van RPG-szerű oldala is, ahol űrállomásokra szállhatsz le, és körbesétálhatsz az emberekkel beszélgetve, információkat gyűjtve. A kutatási és fejlesztési csoport idővel új hajókat, fegyvereket, motorokat épít; arra is készül fel, hogy az idegenek hatalmas választékával lesz dolgod.

Végül, a *Star Ixiom* túlhaladja a szokásos lövöldözödsdi kategóriáját, mivel a játékos agyát is megdolgoztatja. Adj ne egy kis időt, és biztosan az lesz róla a véleményed, hogy jól játszható és érdekes még ha - sajnós - zseniálisnak talán nem nevezhetnénk.

Jes bickham

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	Inkább funkcionális, de szép effektekkel és külakkal 8
■ JÁTSZHATÓSÁG	A csaták egysíkúak, de a megszerezhető extrák növelik az értékét 7
■ ÉLETTARTAM	Tennivaló van bőven, ha egyszer belemélyedsz a játékba 8

ÖSSZKÉP

A Namco a szimpla röpködős-lövöldözős alapot nagyon feljavította azzal, hogy mindent belepakolt, amit csak lehetett. Szerencsére, a legtöbb illik is bele, ezáltal emelvén ki a *Star Ixiom*ot a többi hasonló játék közül.

7
A TÍZBŐ

SZEMLE



Zseniális kapu előtti csaták - az UEFA erről szól. Az Easy (könnyű) módban elég egyszerű kicselezni a védőt, és gólt lőni; persze bármilyen egyszerűnek, a helyzeteket még Zola is elronthatja néha



OPERA-SZERŰ NYITÁNYOK ÜNNEPLIK AZ IDEI BAJNOKOK LIGÁJA-JÁTÉK MEGJELENÉSÉT



UEFA Champions League: Season 99/00

Az összetett csapatjátékot, amit a játék lehetővé tesz, még

KARTOTÉK



KIADÓ	Eidos
FEJLESZTŐ	Silicon Dreams
MEGJELENÉS	Már kapható
IKORHATÁR	Nincs
ÁR	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

Csak feszesen – szól a technikai mondóka, amit a futball-bajnokságok minden szintjén használnak. Az iskolai edzők, a vasárnapi meccs nézői, és a Bajnokság menedzserei egyaránt gyakran ismételtetik, míg az Aston Villa főnöke, John Gregory már beéri egy egyszerű kézmozdulattal is. Alapvetően ez egy utasítás a csapatnak, hogy ne bonyolítsák túl a dolgokat a látványos játék kedvéért. A Silicon Dreams megfogadta a tanácsot, a Bajnokok Ligája licenz első folytatásához.

Az UEFA Championships League: Season 99/00 úgy működik, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Amellett, hogy már nem is lehetne ennél hitelesebb, megpróbálja arcade környezetbe helyezni a futballt, és nem kevés sikerrel. Megvannak benne a szükséges cselek, keresztátadások és hosszú, Wimbledon-stílusú passzok – mindez az ideai európai játékosok köré építve. A mai PlayStation foci-játékok összes alapvető funkciója megtalálható benne, de sikerült ezt a fejlesztőknek egy olyan egészé gyúrni, hogy az összes ilyen funkció tökéletesen működik a meccs-alapú környezetben. Tulajdonképpen a Champions

League-ben megvan az, amit a köznyelv csak „focis gondolkodás”-nak hív. Ez először talán paradox módon hangzik, de azt jelenti, hogy az Eidos játéka taktikailag sokkal összefogottabb, mint a versenytársai. Az egész arról szól, hogy a játékosok befutnak a megfelelő helyekre, és a kapusok a megfelelő szögben zárják le a kaput. Apró részletekről van szó, amiket önmagukban talán nem vennél észre, de a Champions League fele ilyen játék sem lenne nélkülük.

Ez a könnyed, erőlködéstől mentes odafigyelés a részletekre a játék többi területére is kiterjed. A játékosok azért kapnak egy pozíciót a pályán, hogy nagyjából tartsák is, a FIFA 2000 angolna-szerű cikázásaival ellentétben. Az egykettők jól működnek, de szerencsére nem elengedhetetlenek; és ezekben rejlik a Champions League igazi szépsége: a játékosnak megkönnyíti az életét az, hogyha az irányítás a lehető legegyszerűbb. Ennek ellenére nem követi a FIFA-t abban, hogy a lövések sikerülnek, akár a megfelelő magasságban van a labda, akár nem. Ehelyett a mozgások ugyan megvannak, de csak a játékoson múlik a sikeres alkalmazásuk. Ez eleinte zavarba ejtően suta lövéseket eredményezhet, de ez mind a tanulófolyamat része, és ezek után sokkal jobb érzés, ha egy jól sikerült

csavarással a hálóba juttatod a labdát. És ó, azok a gólok...

A lövés a Champions League-ben valóban nagy látványosság. Az összetett csapatjátékot, amit a játék lehetővé tesz, még lövés stílusok hatalmas választéka is erősíti. Nem kell vesződni a szokásos gomb-lenyomva-tartós mozdulatokkal, hogy csavarj vagy emelj egyet a labdán – csak visszahúzd egy kicsit az iránykart, hogy magasságot adj neki. A rengeteg lövéstípust tartalmazó Champions League sok lehetőséget tartogat a kiváló kapus MI-jének bemutatására. Míg néhány közeli, nagy erejű lövés óhatatlanul a hálóban köt ki, a Champions League kapusai mindig teljes erőbedobással játszanak (nem úgy, mint az ISS-ben). Egykezes védések, vetődések, a keresztátadásokra való rámozdulások tökéletesen vannak kivitelezve, biztosítva, hogy a meccsek nem váljanak TI-15-ös eredménnyel végződő gólparádékká.

Persze a Champions League is rálép néha a saját cipőfűzőjére: a labdák és a játékosok mozgása néhol elég furcsa, például előfordul, hogy a kapott passz a játékos körül megpördülve kerül annak a lábára, mintha egy madzaggal odakötötték volna hozzá. Furcsa módon ennek ellenpontjaként gyakran ott a



UEFA Champions League

HOGY KELL...

ÚGY CSELEZNI,
MINT JOE COLE



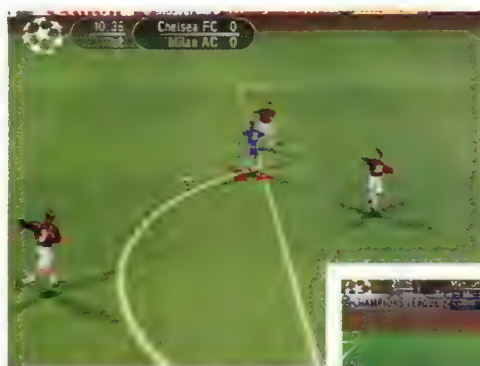
A nagyraavagyóbb játékosok számára a *Championship League* tartogat jónéhány trükköt. Az egy-kettő meg-játéksához csak nyomj duplán a X gombra.



A labda visszahúzása is egyszerű: csak lenyomva kell tartani az O-t, és a kívánt irányba mozdítani az iránykart.



A jó öreg trükkök arra is használhatók, hogy védj a labdát a védőjátékostól. Ehhez csak a O gombot kell gyorsan lenyomnod.



Az irányítás az, ahol az *UEFA* legyőzi riválisait: az érzékenységek köszönhetően könnyedén lehetséges villámgyors fordulókat vagy meg-bombázott lövéseket elsűtni.



lövési stílusok hatalmas választéka is erősíti

halálos pontosság, mikor a labda épp a kapus mellett süvit el, vagy pont a pipába vágódik. A cselezésből is hiányzik néha ez a precizitás, és nincs elég megintés vagy kiállítás. Végül még a Bob Wilson, Clive Tydesley és Kevin Keegan összetevőjű kommentátorgárda méltó említésre.

Az *ISS Pro Evolution* talán magának mondhatja az ifjú McManaman dicsőségét, míg a *Fifa* az... öö... animált arcokat és Robbie Williams-t, a *Championship League* azonban még így is megállja a helyét. Elmondhatatlanul jobb, mint az *EA* játéka, és különbözik annyira az *ISS*-től, hogy nagyjából azonos súlycsoportban legyenek, azonkívül sokkal ösztönösebb annál. A *Champions League*-nek megvan a lelke, és a hihetetlen kihívást jelentő Hard (nehéz) móddal az élettartama is biztosított. Szép munka volt, fiúk...

Steve Merrett



Pánik a tizenhatoson belül. A játékos sebességének köszönhetően a védőket gyakran meglepi a villámgyorsan előreszárguló csatár.

HA EZ TETSZETT,
MIT SZÓLSZ EHHEZ?
ISS PRO EVOLUTION
Egy gyönyörű játékklasszikus
minőségű átirata.

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA

Kicsi, részletes, a játékosok jól mozognak 8

■ JÁTSZHATÓSÁG

Ösztönösebb, mint a puma a dzsungelben 9

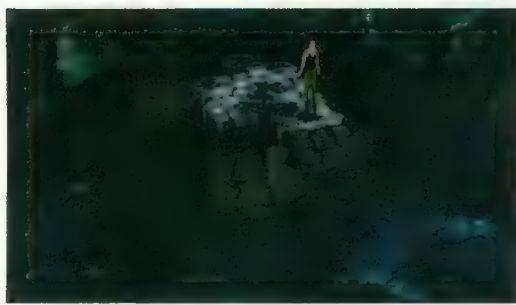
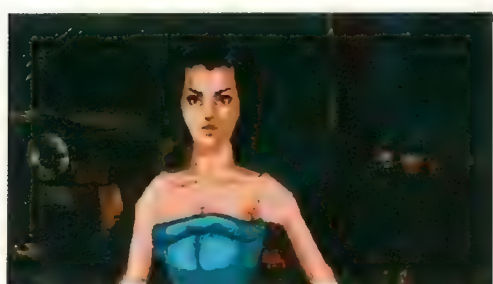
■ ÉLETTARTAM

Csak próbáld ki a Hard (nehéz) módot... 9

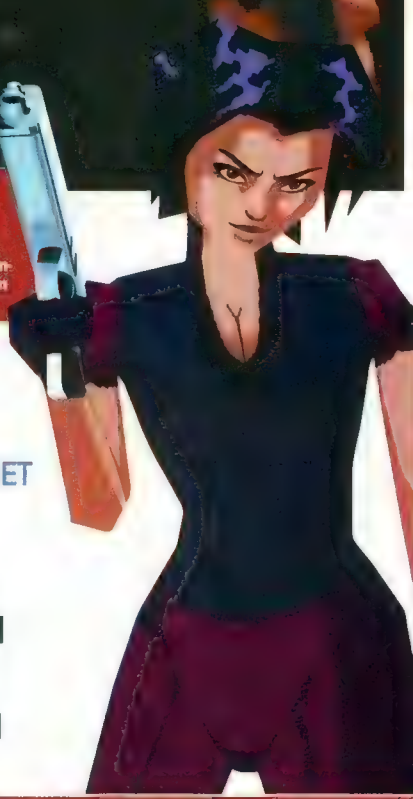
■ ÖSSZKÉP

Folyamatos, szórakoztató, és kihívást jelent. Kerüld el az Easy (könnyű) módot, ha csak nem akarsz B-1-es végeredményű meccseket; inkább merülj el a zseniális M-ben és a kiegyensúlyozott játékművetben.

9
A TÍZBŐL



Mivel a játék erősen történetvezérelt, az erős, határozott karakterek elengedhetetlenek. Doko (fent) egy veszélyes pszichopata New Ausztráliából, míg Hana (a nő) egy exkluzív osztályos kommandós. Nagyon finoman bánt a fegyverekkel...



A VALAHA KÉSZÜLT LEGMOZISZERÜBB JÁTÉK? NA AKKKOR ITT VÉGET IS ÉR A TÖRTÉNET



Fear Effect

Sok játék van, aminek nagyszerűen sikerült a története, de ez valóban

KARTOTÉK	
■ KIADÓ	Eidos
■ FEJLESZTŐ	Kronos
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	18 év
■ ÁR	14 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ? METAL GEAR SOLID

A Konami klasszikus lopakodós játéka; még mindig a videojátékok veretlen bajnoka

Asötét, komor városképet csak egy helikopter zavarja meg, ahogy elhalad Hong Kong futurisztikus épülettömbjei és villogó neonreklámjai mellett. A belsejében egy kihívó barna nő és egy borotvátlan férfi vitatják meg az egyik Triad-főnök elrabolt lányának megmentésére irányuló akció terveit. A leszállópályára érve a lány kiugrik a helikopterből, és te a legrabulejtőbb, legizgalmasabb, legmoziszerűbb játék közepén találsz magad, ami valaha is megjelent a PlayStationre, és ebbe beletartozik a *Metal Gear Solid* is.

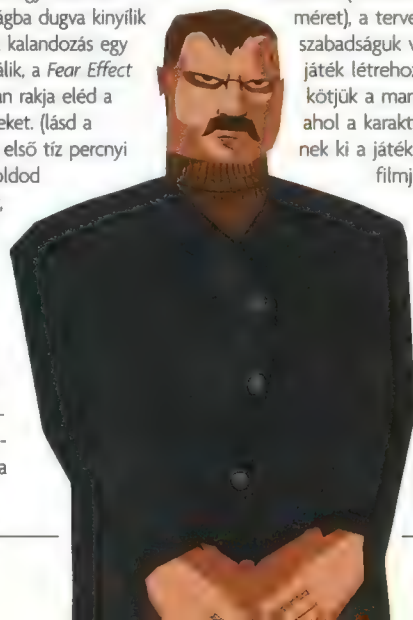
A *Fear Effect* egy zsoldos-trió kalandjait követi, akik Wee Ming Mam-ot, a fiatal lányt keresik, aki a játék elején még ismeretlen okokból megszökött.

A négy lemez végigjátszása közben a hősök fejtörőket oldanak meg, zombikat lönek széjjel, rejtélyekre bukkannak rá, felfedezik egy bordély mélységeit, és végül a Poklot is megjárják. Az igaz, hogy sok játék van, aminek nagyszerűen sikerült a története, de ez valóban megfogja az embert – és nem eresztí... A *Fear Effect* azonban

nem csak egy lenyűgöző történet, hanem egy zseniális játék is. A fejtörőket öröm megoldani. Nincs helye a fáradt, régi ötletnek, hogy a tárgyak kombinálásával szerezzé meg a játékos a továbbjutás kulcsát. A *Fear Effect*-ben nincsenek olyan logikai feladatok, ahol fogni kell egy aranyhalat, amit aztán egy csöbe becsúsztatva, a szarkofágba dugva kinyílik a frigőajtó. Ez a fajta kalandozás egy idő után dühítővé válik, a *Fear Effect* azonban folyamatosan rakja elé a tippként szolgáló jeleket. (lásd a Hogy Kell... részt) Az első tíz percnyi fejkavarás után megoldod a legtöbb problémát, ennek köszönhetően zökkenőmentesen haladsz végig a játékon. Nem kell afelől agódnod, hogy elakadsz, mert tudod, hogy a nyomok, amiket követned kell, valahol megtalálhatók a játékban.

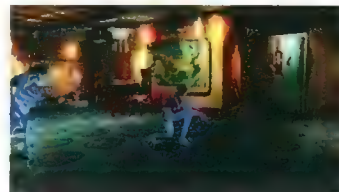
A másik kulcsfontosságú elem a kamerák mozgása. A filmjelenetekben a főhősök körülötti forgástól kezdve a játék közbeni közelítés-távolításig a *Fear Effect* rendezése nagyon jól adja vissza a feszültséget és a gyanú hangulatát, pontosan, ahogy egy jó film. Mivel a hátterek előre modellezettek (ezért a négy CD-s szörny

méret), a tervezőknek nagyobb szabadságuk volt egy filmszerű játék létrehozására. Ha ezt összekötjük a manga-stílusú látvánnyal, ahol a karakterek ugyanúgy néznek ki a játék közben, mint a filmjelenetekben, könnyű elkapni azt az érzést, hogy főszereplő vagy egy animációs filmben. Olyan, mint egy *Dragon's Lair*, ami működik is. Ha tehát a játék ilyen zseniális, akkor hogyhogy nem kap maximum pontszámot?

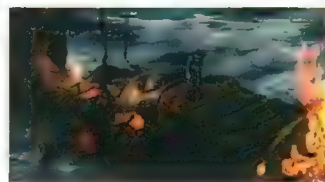




Sok játék van, aminek nagyon szerencsén sikerült a története, de ez valóban megfogja az embert – és nem eresztí... A játék és a filmjelenetek szinte megkülönböztethetetlenek egymástól. A jelenetek egyébként a karakterváltás egy okos módjezeként is szolgálnak.



Ahogy beindul az akció, a történet úgy válik egyre húzósbabbá. Hana nem sokára egy bordélyházban találja magát. Néhány kellemtelen zombi társaságában. Hát, izlések és pofonok...

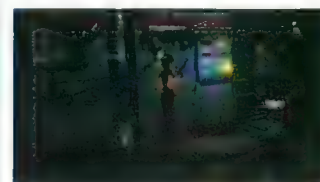


HOGY KELL...

HATÁSTALANÍTANI A BOMBÁT



Az egyik informátorral való találkozáskor az illető éppen egy adag C4-es közvetlen társaságában üldögel, odakötözve. Szedd ki a lift melletti szerszámosládából a drótvágókat, és készülj fel; hat perced lesz a hatástalanításra...



A lift mellett látsz majd egy másik kis dobozt is, ami segít a hatástalanításban. Bizonyosodj meg róla, hogy olyan sorrendben legyenek a színek, mint a falon, vagy az embered felrobban; és kis darabokban már nem veszed hasznát.



A drótvágók használatát kezd közepén, és vágd el a pirosat és a zöldet. A kék gombhoz visszatérve a pirosat és a kékét. Végül nyomd meg a zöld gombot, és vágd át a kék, majd a zöld vezetékét.



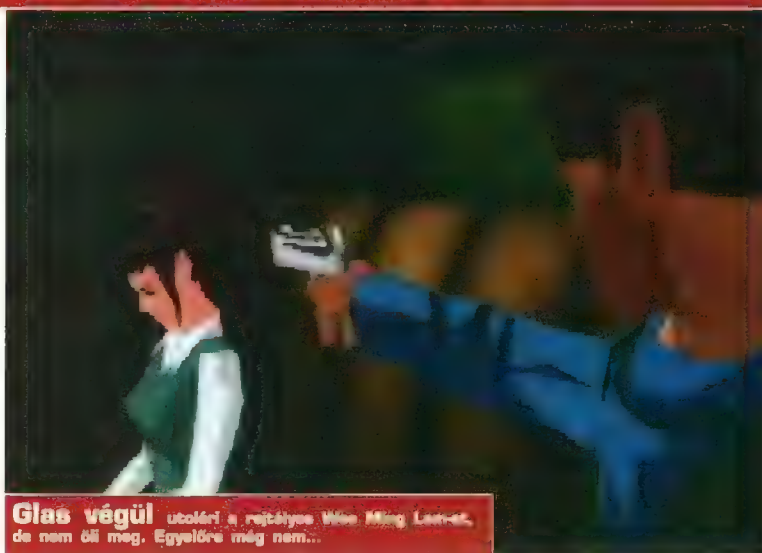
Ha jó csinálod, akkor az embered túléli, és elrakhatsz a robbanásért késsőbbi használatra. Most dőlj hátra, és élvezd a játék jeleneteinek mozi-szintű minőségét. Tiszta Die Hard...

megfogja az embert – és nem eresztí...

Nos, az egyensúly. Az egyensúly a fejtörők és a pályafőnök-verés között olyan szinten el lett rontva, hogy az már a játszhatóságra is hatással van. A logikai feladványok megoldása szükséges, hiszen ezáltal egyre mélyebbre jutsz a történetben. A pályafőnökök legyőzése azonban olyan – a joystick-zúzásig dühítően, hihetetlenül – nehéz, hogy egy ilyen után inkább nyomasztó hangulatban gondolsz a következő ellenségre a megkönnyebbülés helyett, hogy az aktuálisat legyőzted.

A Fear Effect egy egyszerű és újító jellegű játék, amit mindenképp megéri megvenni, ha van rá pénzed. Szomorú, hogy a játékmenet ilyen kiegyensúlyozatlan, különben önbizalommal vehetné fel a versenyt Solid Snake-vel; és győzne. ■

Dan Meyers



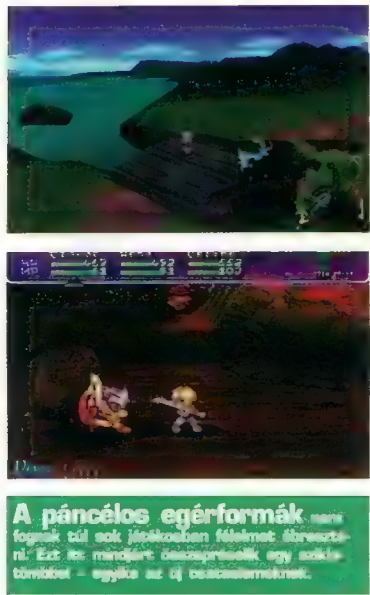
Glas végül utoléri a rejtélyes Wán Ming Lait, de nem öli meg. Egyelőre még nem...

PlayStation
Magazin
ÉRÉKELES

- **GRAFIKA** Újszerű, kísérletező jellegű, és zseniális a hatása **10**
- **JÁTSZATHATÓSÁG** A játékmenet kiegyensúlyozatlan, már-már dühítő mértékben **7**
- **ÉLETTARTAM** A pályafőnökök lenyomása beletelik egy időbe, a többi Metal Gear-méretű: Tehát elég picike... **7**

■ **ÖSSZKÉP**
A játékon, ami egy felülmúlhatatlan PlayStation-klasszikussá váltott volna, a kiegyensúlyozatlan játékmenet sokat rontott. Még így is nagyon jó, de hogy ha nincs elég türelmed hozzá, egyből a boltba indulsz vele...

8
A TÍZBŐL



A NYÁLÁS, ZÖLD LÉNYEKNEK MOST ÚJRA SIVÁRAK A KILÁTÁSAIK...



Star Ocean: The Second Story

Alapjában véve a *Star Ocean* egy elég jó, régi vágású RPG...

FACTFILE

■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Enix/tri-Ace
■ MEGJELENÉS	Április
■ KORHATÁR	Nincs
■ ÁR	13 990 Ft
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?
FINAL FANTASY VIII (PS TIPP 01-02)
No igen. Ha esetleg nem tudnád, az idős megjelent RPG-k között ez az egyik legszebb darab.

Közismert, hogy a japánok olyan lélektelen, nagyorrú szellemembereknek tekintik a nyugatiakat, akik büzlenek a tejtől, bár nekik is el kell ismerniük, hogy egy kiváló észével nem túlságosan könnyű megérteni a kultúrájukat. Szerencsére a videojátékok esetében nem merülnek fel nagyobb fordítási problémák, mivel a szöveg bonyolultsága a képregények szintjének felel meg, és olyan univerzális témákkal foglalkozik, mint a fantázia, vagy a tudományos-fantasztikus irodalom. Sajnálatos módon azonban ez sem segített a *Star Ocean*-ön. A több mint 80 fajta agyonreklámozott befejezés legtöbbszörben lehetőség van a különböző szereplőket egy meghitt találkára irányítani, hogy az utolsó felvonásban egymással lehessenek. Sajnos ezeknél a pompás romantikus jelenetknél az egész párbeszéd hirtelen „I”-re, „Z”-re és az in-tim „...”-ra fogyatoszik, vagy a szereplőről úgy elkezd szakadni az izdadság, mintha egy elromlott

tűzcsap lenne, ily módon fejezve ki hitvány szexuális szorongását. Ezt látva a japán tizenévesek bizonyára nehéz időket fognak átélni. A játék másik szokatlan fejlesztői megoldása az, hogy egy szint befejezése után meghatározhatjuk szereplőink szaktudásának körét, cserébe az összegyűjtött pontokért. A különböző szakismeretekkel felvértezve lehetőségünk nyílik arra, hogy különböző tárgyakat tudjunk a nyersanyagokból előállítani: a varázskard kovácsolásától a sonkatekercs készítéséig minden elsajátítható. Alapjában véve a *Star Ocean* egy elég jó, régi vágású RPG, melyre nem annyira az újszerű megoldásokat felvonultató fejlesztés, hanem inkább egy csomó trükk jellemző. Vegyük például a csaták megvívásának cseles rendszerét, melyben előre meghatározhatjuk, hogy hőseink milyen viselkedési mintát kövessenek, vagyis, hogy támadjanak, védekezzenek, tűzlabdákat dobálnak vagy másokat gyógyítsanak. Ez a mélyenszántónak tűnő megoldás elég csalóka, mert ezután csak ölbe tett kézzel figyelhetjük,

hogy egy vacak mesterséges intelligencia hogyan valósítja meg csataterveinket. Ha meg egyszerre csak egy hős sorsát irányítjuk valós időben, a többiek rendszerint úgy elherdálják varázspont fejadagjukat, mintha az nem is az övék lenne (ez a fejlesztői megoldás arra a tri-Ace-re jellemző, mely a *Tales* sorozatot tervezte a Namconnak). A *Secret Of Manaban* azonban ez nem tapasztalható. Sokszor találjuk magunkat olyan helyzetben, mikor türelmetlenül dobolva a gombokon, dühösen kiáltunk rá hőseinkre, hogy „Gyerünk már tovább!”, mivel a szereplők még tüsszenteni sem tudnak anélkül, hogy fél óráig tartó hiperudvarias stílusú eszmecserében meg ne vitatnák részletesen a kérdést. Ez a figyelmeztetés főleg azoknak a sokat látott szerepjátékosoknak szól, akik mindenképpen meg akarják szerezni a játékot. A *Star Ocean: The Second Story* még az átlaghoz képest is teljesen kiszámítható előre, cselekményét tekintve ment-sük-meg-a-világot típusú és dialógusai olyan laposak, mint a nagy magyar Alföld. ■ Zy Nicholson

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

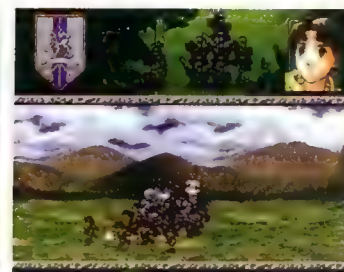
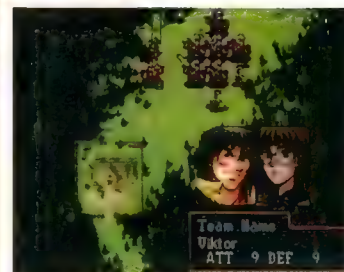
- GRAFIKA Pompás háttér, melyet elmosódott, bohócs kis emberek vesznek birtokukba 7
- JÁTSZHATÓSÁG Első ránézésre olyan sok érdekes funkcióval van megtölve, hogy az már szinte zavarba ejtő 7
- ÉLETTARTAM Normál hosszúságú, de az újrajátszás az elvártnál sokkal kevésbé élvezetes 6

■ ÖSSZKÉP
A *Star Ocean* egy olyan kellemesen bizarr RPG, melyet jó szívvel ajánlanánk, ha nem szenvedte volna el szörnyű forgatókönyve kegyetlen háttatámadását. Örösig! Örösig!

7
A TÍZBŐL



Rengeteg furcsaságot tapasztalhatunk, mikor az első csapatunkra készülődünk, hogy a felidőző jelek helytelen használatát ne is említsen. Mit nem tanultak ezek semmit az angolórán?



A legerőteljesebb támadásokat csapattal hajtjuk végre, úgy, hogy két hasonló karakter erőjét egyesítjük.

MÁR BEFEJEZTED A FINAL FANTASY XIII-T? ÉS MÉG JÁTSZANÁL SZEREPJÁTÉKOKKAL? HÁT NEKED SEMMI SEM ELÉG?



Suikoden II

Még a távol-keleti stílusú RPG-khez viszonyítva is meglehetősen bizarrnak tűnik a *Suikoden II*.

FACTFILE

■ KÍADÓ	Konami
■ FEJLESZTŐ	KCET
■ MEGJELENÉS	Május
■ KORHATÁR	11 éven felülieknek
■ ÁR	13 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	1

**HA EZ TETSZETT
MIT SZÓLSZ EHHEZ?**
FINAL FANTASY VIII
(PSN05, 10 A 10-BŐL)
Minden RPG ismertetések a
Final Fantasyt melegen ajánljuk
olvasóinknak.

SZ óval, egy viharászó örült (aki rögtön a játék elején világossá teszi számunkra, hogy ki is itt az első számú rosszfiú) egy életéért könyörgő nőt arra kényszerít, hogy disznóként viselkedjen. A nő gyorsan négykézlábra ereszkedik, és rőfögő hangokat hallatván elkezdi mászni a földön. A megkerült úriember erre nevetésben tör ki, mire a nő megkérdezi, hogy ez azt jelenti-e, hogy megmarad az élete. Válaszképpen a rossz ember leszúrja kardjával a nőt, miközben azt kiáltja: „Hallád, disznó!” Még a távol-keleti stílusú RPG-khez viszonyítva is meglehetősen bizarrnak tűnik a *Suikoden II*.

A *Suikoden* háttorzongató részeinek a 3D-s hatásokat mellőző grafikával való kombinálása bizonyára közrejátszik szorongásérzetünk kialakulásában. Mikor a szereplők valami visszataszítóan embertelen dologban vesznek részt

(vagy szívmengetően humánusban, ami legalább olyan gyakran fordul elő), a kép mindig az ősrégi „sprite” típusú grafikára vált át, így a képi megjelenítésben hagyott hatalmas ürt fantáziánkkal pótolhatjuk ki. Tekinthejtük ezt a játékot a *Blair Witch Project* egyfajta PlayStationös megfelelőjeként, melyben a legerőteljesebb az, ami nem látható. Valójában az tűnik valószínűnek, hogy a cenzorok kifogást emeltek volna a *Suikoden II* ellen, ha a vizuális megjelenítés erőteljességében nem tapasztaltak volna hiányosságokat. A *Suikoden* legfőbb csábereje a kemény, fordulatokban bővelkedő cselekmény. A játék első hat órája szinte elröpül a vad, mozgalmas elbeszéléssel, melynek lendületében alig tapasztalható törés. Ezután egy kicsit lazább, felfedező kalandozás következik. Néha azonban a fordítás – vagy talán az eredeti párbeszéd – nem igazán üti meg a mércét, így a cselekmény vonzereje messze elmarad az új *Grandia*-tól.

Hasonlóképpen a *Suikoden II*-ben megtalálható a szerepjátékokra jellemző minden szokásos hiba, mely alól nem kivétel a mindenható *Final Fantasy* sem. A dialógusok túlságosan lassúak, ami különösen akkor frusztráló, ha a csapatunk elpusztul, és nekünk újra meg újra végig kell nézni ugyanazokat a jeleneteket. Ezen felül, igen sok véletlenszerű ütközetet kell megvívunk olyan jelentéktelen ellenfelek ellen, akiknek esélyük sincs a győzelemre. Akárhogy is, a *Suikoden II* nem tesz túl sokat a műfaj fejlődéséért. Azonban ha nyitott vagy minden dologra, és szereted a felváltva folyó küzdelmeket, kiadós „játékeledellel” tömheted meg kalandozásra éhes gyomrod. Az első rész rajongóinak természetesen érdemes részletesebben is tanulmányozni ezt a darabot, de ha nem vagy annyira oda a műfajért, csak a legutolsó sorban vedd számításba. Előbb inkább játszd végig a *Final Fantasy VIII*-at. ■

Kieron Gillen

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	Egyhangú formák, és még csak nem is izlésesek	3
■ JÁTSZHATÓSÁG	Lassan, de biztosan mutatkozik meg kifinomultsága	7
■ ÉLETTARTAM	Teljes kalandvilág egy barátságos fekete korongon	8

■ **ÖSSZKÉP**
Gyerekes grafika és egy háttorzongató tündérmese humoros keveréke. A *Suikoden II* követi az RPG-s hagyományokat, de nem törekszik semmilyen áttörésre.

7
A TÍZBŐL

Ezen a retro pályán nem csak egy MB Simen és egy rikító szőnyeg szerepel, hanem beülhetsz egy óriásig jéglétkarabába, és játszhatasz egy Frogger-szerű játékkal is. Aki itt túlságosan lemered, kockáztatja, hogy nem lesz része a retro miniserialban egy szeletben.



TEDD ÖSSZE A KEZEIDET – ITT AZ A VERSENYZŐS JÁTÉK, AMELY MÁR NEM IS TÖRÖDHELT KEVESEBBET A VALÓSÁGHŰSÉGGEL



Micro Maniacs

A fegyverek nem olyan gyakoriak, mivel az összes játékosnak

KARTOTÉK



■ KIADÓ	Codemasters
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ ÁR	13 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

A *Micro Maniacs*, ha esetleg még nem hallottad volna, a *Micro Machines V3* hón várta folytatása – ami kétségtelenül a legjobb többjátékos versenyprogram a PlayStationön. A *Codemasters* csapata úgy érezvén, hogy a *Micro Machines* témát már kimerítették, egy új, egyszerű, és mégis lenyűgözően jó módot találtak arra, hogy a nyertes képletet továbbfejlesszék. A miniatűr motoros járgányokat apró futókra cserélve a *Codemasters* lehetőségek egész tárházát nyitotta meg, ahol kanalak között ugrálhatsz, terítőkön mászhatsz fel, vagy spagettiszálakon csúszhatsz le. A *Micro Maniacs* a legjobb szórakozás, amiben valaha is részed volt a konyhában, a hálószobában, a kollégiumi lakásban, vagy akár a fürdőszobában.

Az összes pálya azon alapszik, hogy a versenyzők nagyon kicsik. Tejesdoboz-felhőkarcok, késmarkolat-hidak, és az összes olyan dolog, amit egy konyhában el is várnál, és ahogy továbbjutsz, rá-döbbsz, hogy éppen ablaktörőn

vetődsz keresztül, köröket futsz a kádban, vagy a győzelem hajszolása közben éppen a vécén húznak lefelé...

Az összes karakternek hasonlóak a statisztikái, az irányítása és a kezelése, úgyhogy az egyetlen mód, amivel előnyhöz juthatsz, az a megfelelő útvonal kiválasztása, valamint útközben az ellenfelek támadásainak elkerülése. A fegyverek kevésbé gyakoriak, mint a *Micro Machines V3*-ban, mert az összes karakter saját támadási lehetőségekkel rendelkezik. Ezeket akkor lehet elsűtni, ha begyűjtesz néhány – maximum 4 – power-upot. Minél többet szedsz fel, annál tovább tart majd a hatás. A power-upok begyűjtése legtöbbször azzal jár, hogy letérsz az útról, úgyhogy neked kell

elődöntened, hogy megéri-e az a pár értékes tizedmásodperc veszteség az arzenálad bővítésének érdekében. Az egyjátékos Challenge módban, ahol az ellenfeleket a MI irányítja gyakran nyerhetsz versenyt úgy, hogy csak egy feladatra koncentrálsz, és megpróbálsz a lehető leggyorsabb köröket futni; ezzel a módszerrel azonban már nem győzhetsz a Multiplayer (többjátékos) módban, és végül is ez az, amiről a *Micro Maniacs* szól; emellett itt gyakrabban kell

majd a fegyverekre támaszkodnod. Kevés szebb dolog van az életben, mint egy cibora kiütése a pályáról egy jól időzített tornádóval vagy lézeres támadással. A másik oldalról azonban nincs dühítőbb annál, mint amikor ugyanezt veled



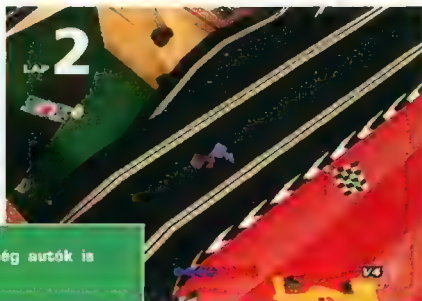


Az egy hüvelyknyi

magasság új perspektívában helyezi a dolgokat; a növényházas pályán a kis gereblye a föld, amely az úttestetálcához vezet. Úgy tűnik, a V4-nek csak egy lehetősége maradt, hogy ezt a fegyvert használja



A Scaletrix pályán még autók is vannak, amik elúthetnek



HOGY KELL...

MEGTALÁLNI A BONUSZPÁLYÁKAT ÉS TITKOS KARAKTEREKET



A bonuszok nagyrészt az értékelő képernyőről érthetők el. Amikor először viszed végig a játékot, valahogy így néz ki.



Minden alkalommal, amikor megnyersz egy versenyt, kiválasztod a megfelelő kört az értékelő képernyőn. Próbáld úgy nyerni, hogy függőleges sorokat kapsz a véletlenszerű minták helyett.



Mikor elkészült a függőleges sor, elkezdés hozzájutni a titkos pályákhoz és karakterekhez. A vízszintes sorok annyit tesznek, hogy kiválasztásukkal nem kell újra játszani az adott pályát. Ha egymás után háromszor megnyersz egy bonuszpályát, extra életet kapsz.

megvannak a személyes támadási lehetőségei

teszik meg, talán azzal a kivétellel, amikor büntetést kapsz, mert le akartál vágni egy kanyart, amit nem lett volna szabad. A Micro Machines V3-ban erre kimondottan bátorított a játék, és a legjobb ok arra, hogy az egyjátékos vagy az időre versenyzés módokat kipróbáld, az volt, hogy ott fejleszthetted a kanyar-levágó technikádat a következő többjátékos meccsre. Ezúttal azonban a pályák sokkal könnyörtelenebbek, és a rövidítés-keresési tapasztalataid nagy része azzal végződik majd, hogy a banda végére kerülsz, elvesztve a pozíciódat és az értékes másodperceket az időből. Ennek ellenére gyorsan tanulsz majd a hibáidból, és rájössz, hogy a Micro Maniacs az eddigi legjobb Micro játék.

Justin Calvert



Az apró tankokkal a nagy versenyeken lehetőséged van bizonyos power-upok felvételére - amitől a fegyverek működni kezdenek

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ? MICRO MACHINES V3 Ez a dögös kis miniverseny meglepően jól állta az idő kíméletlen próbáját.

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA

Tiszta, élénk, és csak ritkán zavaró a változatossága 9

■ JÁTSZHATÓSÁG

Nincs jobb nyolcjátékos program PlayStationre 9

■ ÉLETTARTAM

Egyedül viszonylag rövid, de óó... a többjátékos mód... 9

■ ÖSSZEKÉP

Nem alszol majd, míg be nem gyűjtöztél azokat a többjátékos módban felhasználható kedvességeket egyedül, ezek után átjönnek a haverok, és megint csak ébren kell maradnod...

9

A 10-ből



A PLAYSTATIONRE RÁZÁRÓDOTT A SÚLYOS ACÉLAJTÓ, ÉS A VÍZESÉS SODRÁSA MAGÁVAL RAGADTA...



Rollcage Stage II

Reggeli, ebéd és vacsora nélkül egész nap. Úristen! Már hajnali

KARTOTÉK

■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Attention To Detail
■ MEGJELENÉS	a napokban
■ KORHATÁR	3 év fölött
■ ÁR	13990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

TA Rollcage első verziója óriási durrant, bár az eladások elmaradtak attól, ami egy ilyen sikeres játéktól elvárható. Bár a *WipeOut* nagysága beárnyékolja, az igazi rajongók rámutattak, hogy ez talán egy jobb játék.

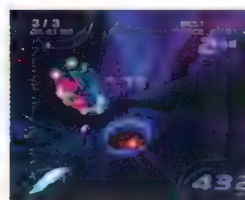
A *Rollcage*, mint a sci-fi autóversenyek egyik legjobbjá, az óriáskerekű járgányok diadalát hirdette. Hála hatalmas kerekeinek, sem a sziklák, sem az örült bukfcenek nem állították meg az autókat. Sőt, épp a lélegzetelállító zuhanások, a fejtetőn való landolás, a csatornák tetején zajló párbajok tették felejthetlenné a küzdelmet. Mindezek ellenére, a program nem volt tökéletes. Az autók

irányításával akadt némi probléma; például a kipördüléskor irányíthatatlanná váló versenyző az első helyről visszaesett az ötödikre. A második rész fejlesztőinek első dolga ennek korrigálása volt. Az új epizódban a kocsiknak sokkal jobb az úttartása. Ne féljete, azért a bukfcenek még garantáltak! A gyengébb eredményért viszont már nem okolhatjátok a programot.

Az első részben megszokott elemek természetesen megtalálhatók a folytatásban is, kiegészítve új fegyverekkel, autókval és pályákkal. A fejlesztők kötelességüket messze túlteljesítették a játék változatosabbá tételével. A második részben 16 stílus és 60 pálya vár rátok, köztük néhány rejtett. Ilyen a Rubble Soccer és a Pursuit, ahol egy ovális pályán kell utolérnetek az ellenfeleket és sziklával oldalba taszítani. A többi pálya, mint a tömegpusztító Total Racing, a játék elejétől hozzáférhető.

A *Stage II* legérdekesebb újdonsága a Scramble üzemmód, melyben egy

szalagkorlát nélküli, eszelős hullámvasút pályán kell végigmennetek. Nem a fegyverek begyűjtése, vagy az ellenfelek felborogatása a cél: egyszerűen csak jussatok el a végére. Első hallásra ez nevetségesen könnyűnek tűnik, de a cernavékony egyenesekkel, 45 kanyarral és a gravitációnak ellentmondó hurokokkal teletűzdelt pályát genetikailag nem módosított lények aligha tudják teljesíteni. Majd meglátjátok, hogy van fontosabb dolog, mint a reggeli, az ebéd vagy a vacsora, ha még hajnali 4-kor is villámló szemekkel meredtek a képernyőre. Meglepetésünkre a grafika nem sokat változott az első részhöz képest. Talán nem is volt rá szükség. A zökkenőmentes száguldás élvezetesebbé teszi a játékot, mint a fölösleges csengők és sípok beépítése a programba. Az új pirotechnika vagy az alkalmanként megjelenő űrhajó jelenti a képi világ gazdagodását. A játékmenet ugyanaz, mint az első részben. Az egyetlen dolog, amit szóvá tehetünk, a zene és a bejelentkezés. Elődjéhez hasonlóan, a *Rollcage*



Az új és
kiszáradt hogy
vannak olyan
a Wipeout utolsó
máskor először
jelenik a játékban.

HOGY KELL...

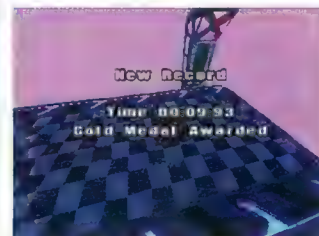
ARANYÉRMET SZEREZNI A SCRAMBLE MÓDBAN



Tartsátok az ujjatok a gázon, és figyeljétek a startórát. Ha jól időzítetek, és amint az óra nullára vált, gázt adtok, turbó rajttal indulhattok.



A kanyarokban nem elég lassítani, meg kell állnotok, kivéve, ha pályafutasokat a sötét űrben akarjátok befejezni.



Ne lépjétek a fékre, míg át nem értétek a célvonalon! Utána pedig kormányozzátok a járgányt a pálya szélére, különben az út végén magába szippant a végtelen semmi.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
WIPEOUT (PSX04 9 A 10-BŐL)
Úrjárgányok, fegyverek és húzós zene. A legjobb sci-fi verseny.



A kanyarokban irányításhoz
jobb lehet a jobb irányításhoz
Wipeout.

4 van, és én csak játszom, csak játszom...

Stage II is a WipeOut nyomdokain jár. A Rollcage azonban elég ütős ön-magában is: nincs szüksége a WipeOut ikon-rendszerére vagy zenéjére. Semmi kifogásunk a zenék átvételével, csak megerősíti azok állítását, akik szerint a Rollcage nem több egy másodsülött programnál. Pedig a Rollcage elég erős ahhoz, hogy a saját lábán hódítsa meg a piacot. A milliós eladásokhoz viszont a fejlesztőknek egyéni arculattal kell felruháznuk a programot. Meglátjuk, milyen lesz a Rollcage III. Addig is, tegyétek félre a WipeOut-os előítéleteiteket, és próbáljátok ki magatok minden idők egyik legvadabb versenyén.

Paul Rose

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA

Igazán remek, és a sebessége egyszerűen hihetetlen

■ ÖSSZKÉP

Alighe találkozott versenyző ennél izgalmasabb feladattal. A Rollcage II több, mint folytatás. A javított grafika és az élményszámba menő versenyzés a legjobb programok közé emeli a játékot.

■ JÁTSZHATÓSÁG

16 pokoli stílus

■ ÉLETTARTAM

Évekig rabul ejt

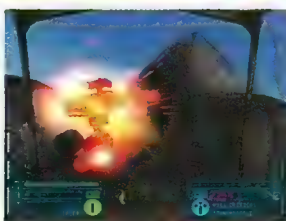
9
A TÍZBŐL



Egy zsoldos szerepét alakítod, aki küldetések sokaságából választhatja ki a neki tetszőt. Ha sikerrel jár, a vérdíjakból fejlesztheted a fegyvereidet és a hajód berendezéseit.



Ha a *Red Sunnak* van gyengéje, az a darabos grafika, ami nem tűnik olyan jónak, mint az előző *Colony Wars* játékokban. És a küldetéseknek a mennyiségével és minőségével – amelyek a legmagasabb szintűk – egy tisztességes kétjátékos mód jött volna. Várjuk, *Psygnosis*...



CSAK EGY ÚJABB DÖGUNALMAS FOLYTATÁS VOLNA? TÉVEDSZ, BARÁTOM. NAGYOBBAT NEM IS TÉVEDHETNÉL...



Colony Wars: Red Sun

Keresd meg a kenyered kőkemény zsoldosként, aki

KARTOTÉK



■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Psygnosis
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	11 év
■ ÁR	10 990 Ft
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

Ellyen csak egy maroknyi jó minőségű űrtörténettel állt elő. Ott van természetesen a *Star Wars*-sorozat; a *Star Trek* II, talán. Nagyon talán az *Independence Day*. Akárhogy is, az űr-operák hiánya nem tartotta vissza a játékkészítőket attól, hogy megcsinálják saját interaktív sorozataikat. Sokan próbálkoztak ezzel, egy kevésnek sikerült is...

A legtöbb PS-ös űrjátékot lerontotta a túlkomplikált, szimulátor-szerű irányítás, míg a konzolos próbálkozások nagyrésze a ló túlsó oldalára esve agyatlan lövöldözéssé sikeredett. Csak a Psygnosis *Colony Wars*-a tett eleget azoknak a követelményeknek, hogy mind az izgalom, mind a történet tekintetében megállja a helyét. Az első két rész nagy hibája az volt, hogy a látványt a játszhatóság fölé helyezte. A *Colony Wars: Red Sun* azonban egy új Psygnosis csapat terméke, ennek megfelelően megkapta azt a frissességet és újító szellemet, amire annyira szüksége volt. Annyit el kell ismerni, hogy az alapötlet semmit nem változott. A *Red Sun* egy magas oktánszámú űrlövöldözős,

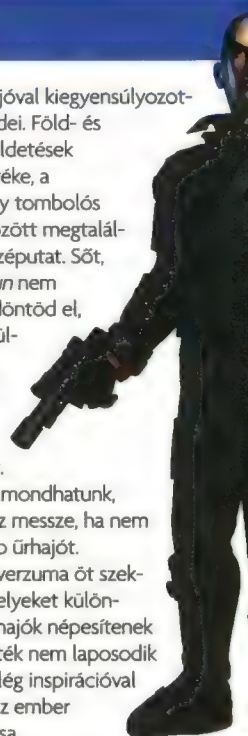
moziszerű betétekkel. Az elődöktől eltérően azonban a játékban küldetések széles skálájából válogathatsz, csomó fegyverrel, és olyan történettel, amely megfogja a játékost, anélkül, hogy belezavarja a játszhatóságba.

Egy zsoldost alakítasz, aki a kenyere kőkemény zsoldosként keresi meg az előző részekben felvázolt intergalaktikus háborúban. Belebonyolódik egy rejtélyes ügybe, miután azt a feladatot kapja, hogy derítse ki az igazságot a Vörös Nappal (*Red Sun*) kapcsolatban, ami egy forradalmian új csatahajó, és amit azért építettek, hogy végre békét teremtsen a Galaxisban.

Az eredmény egy átmenet a történet-központú küldetések és a szabadon választható zsoldosfeladatok között. Ez utóbbiakat azért fogadod el, hogy pénzt keresve fel tudd fejleszteni az űrhajódat, így kellemebb fegyverekhez és eszközökhöz jutva. Ez a része halványan emlékeztet az *Elite*-re, abban a tekintetben, hogy mérlegelned kell, hogy mibe fektetsz: fegyverekbe, páncélba, esetleg kiegészítőbe, mint például a hűtőnyílások.

A *Red Sun* jóval kiegyensúlyozottabb, mint elődei. Föld- és űrközpontú küldetések kellemes keveréke, a lopakodós vagy tombolós szélsőségek között megtalálva az arany középutat. Sőt, mivel a *Red Sun* nem lineáris, és te döntöd el, hogy melyik küldetést választod, nagyrészt rajtad múlik, hogy viszed végig a játékot. Annyit azért elmondhatunk, hogy nem jutsz messze, ha nem veszel egy jobb űrhajót.

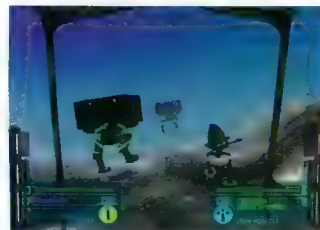
A játék univerzuma öt szektorra oszlik, melyeket különböző fajok és hajók népesítenek be. Emiatt a játék nem laposodik el, és mindig elég inspirációval szolgál, hogy az ember tovább folytassa. Annyit el kell ismerni, hogy valószínűleg nem a világ legne-



Colony Wars: Red Sun

HOGY KELL...

MEGVÉDENED A KONVOJT



Kalózok támadnak az utánpótlás-szállító konvojra, úgyhogy nem maradj le tőle, és figyeld a radart az árulkodó piros pöttyökért...



Először egy kalóz vadászcsoporttal kerülöz szembe. A konvoj mögött szoktak megjelenni; azodd le őket, mielőtt még észbe kapnának.



Elől sem békés a helyzet; a kalóztankokat könyörtelenül végig kell kergetni a vízmosásokon – aztán atomjaira robbantani őket!



Minden misszió kezdetekor, röviden tudtadra adják, milyen taktikát kell használnod. Repülés közben is jelennek meg tanácsok a képernyőn. Ráadásul a missziók között jó minőségű FMV képsorok adják ki a történet vezérfonalát.



felfedezheti az igazságot a Vörös Nap mögött.

hezebb játéka – Han Solo például egy hét alatt végigvinné –, és a kétjátékos-párharc mód hiánya csökkenti az élettartamát. Kicsit ellentmondásos a grafikai rész is: a real-time megvilágítás, és az ellenfelek változatossága mellett is darabos, valamint kissé rajzfilmszerűnek tűnik az egész. Ennek ellenére kevés játék nyújt ilyen helyzeteket, a hatalmas, felfegyverzett csillagbázisok megtámadásától kezdve, az ellenséges bolygón lezuhant pilóta védelméig az idegen létformáktól.

Ehhez hozzájön még a nagyzenekarral rögzített hanganyag, és a komoly szinkron a FMV jelenetekhez, és máris kiderül: a *Red Sun* kétségtelenül az eddigi legizgalmasabb *Colony Wars*-játék... és emellett a jelenlegi legjobb űrszimulátor is.

Paul Rose



Bár nem ez a világ legbonyolultabb játéka, elég változatos ahhoz, hogy az legyen a legjobb *Colony Wars* játék.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
G-POLICE: WOJ
Egy újabb profi, küldetésalapú robbantgatós. Egy zseniális játék zseniális folytatása.

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA

Változatos, de kicsit finomítani kellett volna 8

■ JÁTSZHATÓSÁG

Könnyed, változatos 8

■ ÉLETTARTAM

Rengeteg küldetés, de vajon hol maradt a kétjátékos mód? 8

■ ÖSSZKÉP

Egy profi, moziszerű lövöldözős, példáulérték a műfajban belül. A *Red Sun* új ötleteket és magával ragadó történetet vitt a *Colony Wars* sorozatba, amire nagy szükség is volt.

8

A TÍZBŐL



POSITION 5/8
LAP 1/3



KÉT KERÉK, VAGY NÉGY KERÉK? A SOK LÚD NEM GYŐZ MINDIG DISZNÓT!



Superbikes 2000

„Az első meglepő dolog, a járgány irányíthatósága. Olyan... simulékony.”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Electronic Arts
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELENÉS	napokban
■ KORHATÁR	nincs
■ ÁR	11990Ft
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

HA EZ TETSZETT,
MIT SZÓLSZ EHHEZ?
CASTROL HONDA (PSM03 6 A 10-BŐL)
A motorozás érzés nélkül olyan,
mint zokniiban lábat mosni.

Egy létező sportágon alapuló videojáték fejlesztőinek két kihívással kell szembenéznük: a programnak egyrészt élethűnek, másrészt élvezhetőnek kell lennie. A valóság érzete, az élethű grafika, a fizika törvényeinek megfelelő mozgások mindenkit lenyűgöznek. Igazi élménnyé azonban, a hétköznapi monotonitását meghazudtoló elemek teszik a játékot. Csak a fantasztikum és a valóság közt összhangot teremtő játékoktól várhatunk felejthetetlen perceket. Itt van például a motorverseny. Nincs program, ami tökéletesen visszaadná az érzést, amit egy 150-nel döngető 1000 cm³ gép bedöntése nyújt, de néhány játék hasonló magasságokba repítheti az adrenalin szintet.

Közéjük tartozik a *Superbikes 2000* is. Szébb grafikát láthattatok már, és a gépeteket sem fogja csúcsra járatni, de kevés program ötvözi ilyen látványosan az arcade-játékok zabolátlan brutalitását és a PC programok kidolgozottságát. Nem próbál versenyre kelni a *Castrol Honda Superbike Racing*-gel, de elég tuning-opciót építettek a játékba, hogy a legvadabb pályákon is győzelmi esélyekkel indulhassatok. Mindent egybe vetve, a *Superbikes 2000* egy igazán ütős program, ami felejthetetlen perceket fog szerezni az acélparipák szerelmeseinek.

Az első dolog, amire felfigyeltek, miután nyeregbe pattantok, a gép irányíthatósága: olyan szófogadó az aranyos, akár egy kezesbárány. Van ugyan némi különbség az egyes motortípusok közt, de az főként a teljesítményükben

és a csúcsebbségeikben jelentkeznek. Az idei évad valamennyi csapata képviselteti magát a versenyen. Néhány kör után, még az Aprilia RSV Mille is színre lép. Az olasz temperamentum megjelenése letöri a japán gépek első futamtól kezdődő dominanciáját. Természetesen, nem muszáj állandóan egyeként versenyeznetek: bármikor átkapcsolhattok kétjátékos módba. Egy teljes bajnokságot (championship) végigversenyezhet a csapattársaddal, vagy éppen az ellenfeleddel. Amit hiányoltam a programból, a változatlanság és az igényesebb grafika. A kidolgozottabb képek az egész játékot ...őőő igényesebbé tették volna. Ezzel együtt, a *Superbikes 2000* az egyik legszínvonalasabb PlayStation szimulátor.

Al Bickham

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

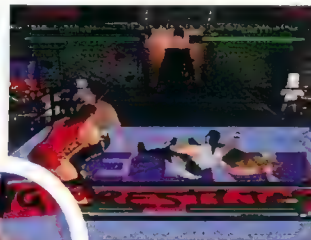
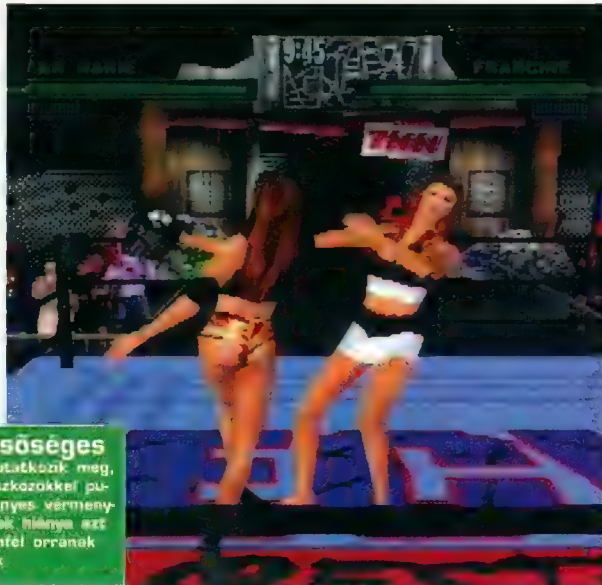
■ GRAFIKA	Lehetne élesebb, de azért elmegy 7
■ JÁTSZHATÓSÁG	Gyors és simulékony, rengeteg opcióval 8
■ ÉLETTARTAM	Nem ártott volna néhány technikai hókusz-pókuszt beépíteni 7

■ ÖSSZKÉP
Gyors, élvezetes, kissé monoton, de megéri az árárt. Némi *Gran Turismo*-val a szerelőkörnyékben és a depóban, a *Superbike 2000* jobb is lehetett volna.

7
A TÍZBŐL



Az ECW, ööö, szélsőséges volta abban a lehetőségben mutatkozni meg, hogy ellenfeleidet háztartási eszközökkel pufoltatod. Sajnos, az igen szegényes verseny nyírág és a komcsibusz-erőtelenség hiánya ezt eredményezte, hogy még az ellenfél orrának batorése is unalmasnak érződik.



A Royal Rumble egy olyan kiemelt esemény, amelyben mindenki küzdhet. Az ECW grafikája kifogástalan, de a játszhatóság nem sokban különbözik azoktól a napoktól, mikor még egy pixelfoltot kellett pufoltatni, amiről a címsorod aszkudozott, hogy Hulk Hogan.

A SZABÁLY AZ, HOGY NINCSENEK SZABÁLYOK – CSAK A SZOKÁSOS...



ECW Hardcore Revolution

„A Deathmatch módban még késsel is dolgozhatsz...”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Acclaim
■ FEJLESZTŐ	In.house
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	15 év
■ ÁR	13 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől négyig

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
BUSHIDO BLADE
Tetszik a polygonvér gondolata? Vess egy pillantást erre a nagy kihívást jelentő és kiválóan játszható verekedésre!

Ez a pankrációs játék bizony véres. Még fegyverek is vannak benne, de a nevében csak egy W betű található. Ez az, ami miatt az *ECW Hardcore Revolution* kevésbé tűnik forradalminak, és inkább egy minden incidens nélkül lezajló ülsztrájkra emlékeztet, amelyet a hagyományos pankrációt kedvelők szerveznek.

A grafikáját tekintve az *ECW* az új évezred gyermeke. A két, egymás felé kapkodó és alkalmanként hanyatteső sprite-ok szomorú látványának ideje lejárt. Elő a polygonokkal! Éljenek a fényes izmú virtuális birkózók, egyéni arcukkal, testükkel, tetkóikkal! Az *ECW* olyan jól néz ki, amennyire az ágyékkötős, olajos bőrű, éppen ütlegelés alatt álló férfiakról az csak kitelik.

De mielőtt elkezdenénk a Lycráról és az alsóneműkről lelkesedni, sajnos el kell mondanunk néhány rossz hírt is. Az *ECW* a

velejég romlott, hardcore ide vagy oda. Eleinte a boncolás közben csak olyasmit találsz, amit el is várnál – néhány alapvető rúgás, ütés, fogás. A vészcsengők azonban megszólalnak, mikor alig-alig tűnik fel újdonság a mozdulatok terén azok után, hogy hülyére verted az ellenfelet, és durván megragadtad hátulról. Van néhány kiemelés, néhány egyéb mozdulat, és fegyveres támadások, de a játékot még véletlenül sem keverné össze a *Street Fighter*rel vagy a *Tekkennel*. Vagy a *Kumite*-vel, vagy pedig akár a *Bloody Roar*al – egyszerűen nincs elég saját mozdulata a karaktereknek, hogy úgy érezd, nem számít, éppen kit irányítasz.

Az egyetlen dolog, ami megkülönböztethetné az *ECW*-t a többitől, az az, hogy a pankrációt új megvilágításba helyezi, mint véres sport. A Deathmatch módokban székekkel, táskákkal, szemeteskukákkal út-

legelhetsz az ellenfeleidet, sőt, még kést is szegezhetesz a torkuknak; azonban a *Mortal Kombat* után már néhány piros pixel látványától aligha kap valaki a szívéhez. Ez nem húzza ki a játékot abból a bajból, hogy amikor a néhány keményebb, hatékonyabb fogásra kerülne a sor, a mozgás egyre kevésbé meggyőző – az pedig a *Bushido Blade* példájából is látszik, hogy lehetséges realiztikus verekedést összehozni. Az *ECW*-ben egyszerűen nincs meg az az érzés, hogy valóban eléred az ellenfeleidet. Székkel, vagy egy portörő ronggyal ütötted meg őket? Sokszor úgy tűnik, a rongy legalább szórakoztatóbb lenne (és valószínűleg ugyanolyan hatékony).

Lehet, hogy friss pankráció-licenc és új sztárok szerepelnek benne, de amennyire az *Acclaim* birkózó-osztágán múlik, az *ECW* Wrestlingből tizenkettő egy tucat.

Pete Wiltor

PlayStation
Magazin

■ GRAFIKA

Bronzbőrnű Adonisz sebhegyekkel 7

■ JÁTSZATHATÓSÁG

Kiébrándító, sekélyes, és semmilyen tekintetben nem forradalmi 5

■ ÉLETTARTAM

A többjátékos mód elviselhető, de egyedül borzasztó unalmas 4

■ ÖSSZKÉP

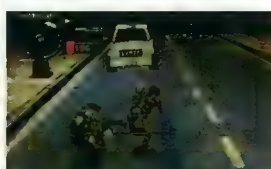
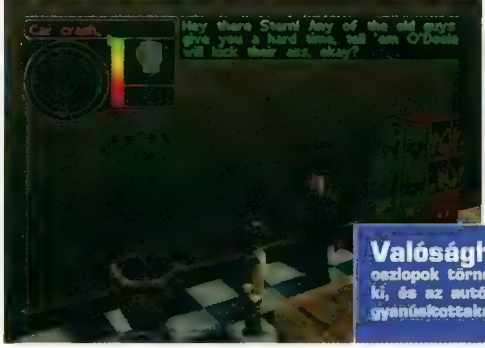
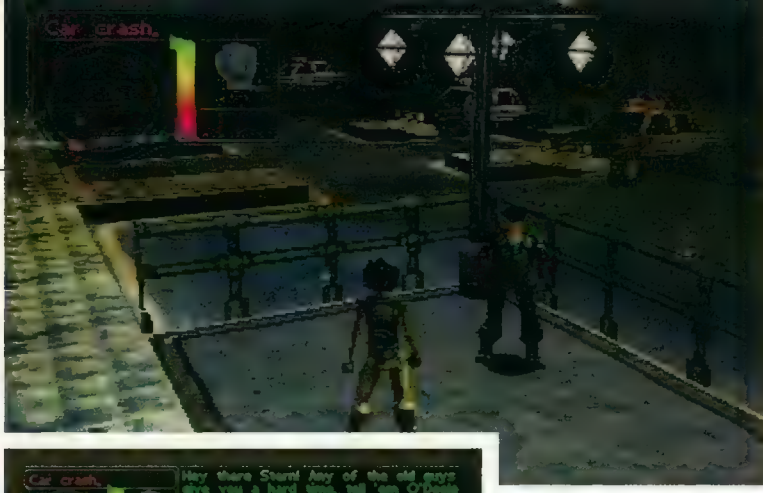
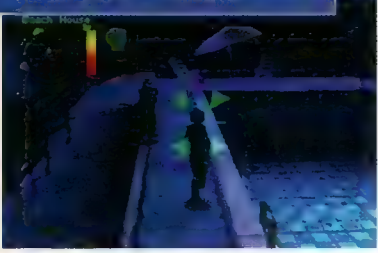
A pankrációs játékokat az a veszély fenyegeti, hogy kihalnak a szegényes, ismétlődő játékmennyiség miatt. Kevesebb vizuális szteroid, és a cselekmény komolyabb felgyúrása volna szükséges

5

A TÍZBŐL



Nem könnyű a rendőr élete. Én mondom neked, öreg, ha nem volna a kocsí, a jelvény, a bilincsek, a tonfa, meg az a sok fegyver...



Valóságghűség magaeftok! Lámpa-ozzlopok törnek el, szemeteskukák borulnak ki, és az autók tányleg elütik az útra dobott gyánéltottakat

TARTÓZTASS LE NÉHÁNY ROSSZARCÚT, HOGY MEGLEGYEN A NAPI POFOZKODÁS-ADAG



Urban Chaos

Nem telik bele sok idő, mire elkezdesz több ellenfelet alázni

KARTOTÉK	Eidos
■ KIADÓ	Eidos
■ FEJLESZTŐ	Mucky Foot
■ MEGJELÉNÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	15 év
■ ÁR	13 990 Ft
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
SYPHON FILTER (PSM01, 8/10)
Keveredj bajba. Célozz a baj szemei közé. Lőj. Aztán ezt újra.

Káoszt okozni rendkívül könnyű, ha valakinek történetesen akad egy megvillantható rend-örjvénye. Percekben belül elkoboztunk egy taxit, és feldöntöttünk egy pár szemeteskukát, mielőtt kiszá-
ltunk volna belőle egy kereszteződés
kellős közepén, hatalmas torlódást okoz-
va. Az elkobzott fegyverek tömegével
elnéptelenítettük a Central Parkot. Végül
csak úgy szórakozásból letartóztattunk
egy ártatlan civilt, és felrobbantottunk
egy terepjárót. Elnézést, hölgyem, a hátsó
lámpája lehet, hogy nem működött...
A 3D-s környezet ellenére az Urban
Chaos leginkább a régi hasonló stílusú já-
tékokra emlékeztet. A Double Dragon és a
Final Fight a fegyverhasználatlaltal egybe-
kötött verekedésre példa, a Syndicate a
gyalogosokra és az elköthető autókra, a
GTA pedig a pörgő tempójú küldetésekre és

a váratlan helyzetekre. És bár nem az a
feladat, hogy a Wesley Snipes-t alakítsd a
Pusztítóból, a játék szabad folyású volta és
igényes kivitelezése erre jó lehetőséget ad.
A figyelem középpontjában mégis a
vezetés, mászkálás és futkosás, és a bűnözők
arcának radikális átalakítása van. A harci
mozdulatok retro-szerűen könnyűek, mégis
elég van belőlük ahhoz, hogy bármilyen
helyzetben találj egypár odaillő fogást. Nem
telik bele sok idő, hogy elkezdj több ellenfél
ellen harcolni egyszerre, boldogan alázva
őket az elsőprő erejű repülőnégások és
nevelő célzatu könyökösök sokaságával.
Ami azonban szomorú, hogy az egész
valahogy mégsem stimmel. A kormányzási
rendszerrel még egy bárkát sem lehetne
el navigálni, és az irányítás egyszerűen nem
elég megbízható ahhoz, hogy ne azt
hibáztatnád az alkalmankénti tetőről való
lezuhanás miatt. Néha a kamera, úgy tűnik,

nem foglalkozik azzal, hogy arra a helyre
mutasson, amit esetleg látnod kéne, néha
pedig zavaró, hogy önkényes módon vál-
toztat a célpontok között. És amikor ugyan-
ezt a fel-előre irányítási módszert próbálod
a járműveknél bevetni... elég legyen annyi,
hogy inkább ne.
A grafika szintén nyomasztóan fáradt.
Csak kombináld össze a durva felbontást a
képernyőn található szereplők számával és a
kis látótávolsággal, és úgy fogod érezni,
hogy becsaptak.
Mindezek ellenére, ha nem is teljesen
tökéletes, attól még jó vele játszani. Jobb
PlayStationon, mint PC-n, és nem kell őt
órát nyomulni vele, hogy elkezdj magadat
jól érezni. Az Urban Chaos bátor kísérlet
rég, fáradt játékok kombinálására, hogy
valami új, izgalmas, és – legalábbis egy időre
– a játékosok figyelmét lekötő darab jöjjön
létre. És nem is teljesen sikertelen...

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA	Az effektektől és a mozgó kamerától eltekintve ez naaaaaagyon 1997	6
■ JÁTSZHATÓSÁG	Teljesen oké, a stílusok szerencsés keveredése	8
■ ÉLETTARTAM	Sajnos kizárólag a nehézségi szint növekedésén alapszik	6

■ ÖSSZEKÉP
Jobb kivitelezéssel az Urban Chaos igazi klasszikussá
válhatott volna. A problémáktól eltekintve a hónap
egyik legjobb élvezhető játéka.

8
A TÍZBŐL



**A GONOSZ BENNED ÉL.
ENGEDD SZABADON!**



FORGALMAZZA: N-TEC TEL.: 261-1219

KAPHATÓ A TESCO ÁRUHÁZAKBAN

KÍVÁNJ EGYET

A ROVAT, AMELYHEZ TE, KEDVES OLVASÓ, BEKÜLDÖD ÓHAJAI, SÓHAJAI ÉS SIRÁMAID, TÜNDÉRKÉNK PEDIG ELŐVARÁZSOLJA A MEGOLDÁST. VOILÁ!

KÉRTE: SCHMIDTMAYER CSABA TATÁRÓL ÉS KOVÁCS GÁBOR

HOGYAN... KÖNNYÍTSÜK MEG EGY CSONTVÁZ DOLGÁT

MEDIEVIL

„A Scarecrow Fields nevű pályán hogyan kell az aratógépet mozgásba hozni?”

A szélmalomban (a forgópadiós kör legészakibb pontján) találsz egy alkatrészt az aratógéphez. Azt kell a helyére tenned, és el fog indulni az aratógép.

„Az Asylum Grounds nevű pályán hogyan lehet Jack of the Green második találókérdését megoldani?”

A rejtvény megoldása: bohóc. A fémarcokat a bohócbokor felé kell fordítanod. (Először a középső kivételével fordítsd mindet úgy, hogy egy fordulásonyira legyenek a bohóctól. Állj úgy, hogy egyszerre kettőt is el tudj találni, és állítsd be őket, a középsőt hagyva a végére. Ha igazán gyors akarsz lenni, használd a kis kardot.)

Csalások:

Ha mindent ki akarsz nyitni, az összes fegyver és sérthetlenség az, amire vágysz, vegyél egy nagy levegőt, állítsd

meg a játékot, tartsd lenyomva az **L**-et és pötyögd be: **△, ○, △, ○, △, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →**. (Angolul tudók megjegyezhetik úgy is: To toot loud roll troll to door - ami a gombok kezdőbetűiből és o=kör-ből áll össze.)

Ha csak simán az egyszerű hétköznapi csalás módozatban akarsz játszani a játékot, a kód: **↓, ↑, ○, △, △, ○, ↓, ↑, ○, △**. (Angolosoknak: Dust to dust.) ■



Sziasztok

Újra itt vagyok! Nem kis erőfeszítések árán sikerült előresmen magam leveleitek helme elől. Igaz, a varázspálcám elgörbült egy kicsit, de ez remélhetőleg nem befolyásolja kéréseitek megválaszolását. De hogy megbizonyosodjunk róla, lássunk máris neki! Persze továbbra is várom leveleiteket a PSM magyarországi szerkesztőségébe (Computer Média Kiadói Kft. 1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I./14.) vagy e-mailben (psm@cmk.hu). A levélre ne felejtsetek el ráírni: Szigorúan Titkos!

PSM-tündér

KÉRTE: PATAKI ADRIENN JÁSZBERÉNYBŐL, VÖRÖS PÉTER BUDAPESTRŐL, KALÓ FERENC ÚJSZÁSZRÓL, SZILVÁGYI TIBOR DEVECSERRŐL ÉS GYÖNGYÖSI GYULA BUDAPESTRŐL

HOGYAN... KELL LEÜTNI A HANGOKAT

SILENT HILL

Zongora:

A zongorabillentyűkhöz akkor férsz hozzá, ha az aranymedált a helyére tetted az óratornyon. Hét fehér billentyű van és öt fekete. Gondolatban számozd be őket balról jobbra!

A következő sorrendben üsd le őket:

- 1.) 2. fehér
- 2.) 6. fehér
- 3.) 5. fekete
- 4.) 5. fehér
- 5.) 1. fekete

Extra opciók menü:

A főmenüben nyomd meg egyszerre: **L** + **△** + **□** + **○**. Meg fog nyílni az „Extra Options” menü, ahol fegyvereket, a vér színét, a nézőpontot, a szereplő mozgását és automata célzást állíthatsz be.

Kórházi ajtók:

A kórház harmadik emeletén van két ajtó 3-3 táblával. Ugyanabban a szobában az oltárnál két képet találsz. A vakus fényképezőgéppel kapd le a képeket és máris kezdedben az ajtók nyitja.

Az ajtó rejtvény kódjai:

A, L, E, R, T

Zodiákus szoba:

Abban a szobában, ahol a csillagjegyeket találd, kattints a képeken látható végtagok számának megfelelő számjegyekre: Nyilas 6, Bika 4, Ikrek 8.

Cybil megmentése:

Amikor a kórháztól Cybilnek kifogy a lőszer és eldobja a fegyvert, rádtámad és megragad téged. Szabadulj ki a szorításából és használd a vörös folyadékot, amit a kórházban találtál az adminisztrátor íróasztala mellett a padlón. ■

KÉRTE: PATAKI ADRIENN JÁSZBERÉNYBŐL ÉS BORSOS IMRE TÓSZEGRŐL

HOGYAN... NYISSUK KI AZ AJTÓKAT

DINO CRISIS

Az ajtónyitó kódok, abban a sorrendben, ahogy a játék során feltehetően találkozol velük:

A kód: H B C E F A G D I

A kulcs: B C F G I

A megoldás: H E A D

A kód: A B N D E F G H

A B W C D F G H

A B D F G H O M

A B D E F G H R

A kulcs: A B D F G H

A megoldás: NEWCOMER

(Húzz ki minden A-B-D-F-G-H betűt a kódból)

A kód: L F A C E D O E G H

R F A C T D O E R Y

A kulcs: 3 4 5 6 7 8

A megoldás: LABORATORY

(3=C, 4=D, 5=E, stb. Ezeket hagyd ki a kódból)

A kód: T H E

T H I R D E F N F E

B A L L O N

H I R O R R S G S Y

A kulcs: 1 2 3 4 5 7 9

A megoldás: E N E

R G Y(ENERGY)

A kód: W B A D T H E I R C

D D D H W

C B C G A

F G H I Y

A kulcs: 2 3 4 6 7 8 9

A megoldás: WATERWAY

(2=B, 3=C, 4=D, stb. Ezeket hagyd ki a kódból)

A kód: S A T U R D A Y

B A B Y

N I L L G H I T

Z F E V E R

A kulcs: 2 5 6 7 9

A megoldás: S T A

B

I L I

Z E R(STABILIZER)

A kód: 041503

201518

061109

181107

A kulcs: G F

A megoldás: DOCTOR KIRK

(04=D, 15=0, 03=C, stb. Hagyd ki a 06 és 07 számokat) ■

TOP TIPP

Spyro 2

„A Summer Forestből visszamentem (pénzzel együtt) és Moneybags nem volt sehol. Most egyszerűen nem tudom megszerezni Glimmeren a 3. gömböt, mert ahhoz másznom kéne. Azt meg nem tudom, hogy hol tanuljak meg mászni. Már megint elakadtam! Kész örület! Mondtam, hogy nem vagyok „ügyeske” ezen a téren. Kérlek titeket, szánjatok meg és segítsetek! Előre is köszönöm!”

Székely Daniella Budapestről

Moneybags három leckéd ad neked a játékban: az első az úszás, Summer Forestben a tó mellett, 500 drágakőért; a második a mászás, Autumn Plains-ben a birkák mellett, 500 drágakőért; a harmadik pedig a fejelés, Winter Tundrában az udvar mellett, 1000 drágakőért. Ha azonban nincs elég drágakőved, vagy egyszerűen csak lusta vagy megkeresni Moneybags-et, állítsd le a játékot és nyomkodd végig: ☉, ☉, ☉, ☉, ☉. Így egyszerre megkapod mind a három képességet anélkül, hogy fizetned kellene érte, vagy meg kellene keresned Moneybags-et.



KÉRTE: ZSOLNAI PÉTER HERNÁDRÓL

HOGYAN... SEGÍTSÜK ELŐ AZ AUTÓLOPÁST

GRAND THEFT AUTO

A következő kódokat a játékos nevéhez kell beírnod. A kódokat átnevezéssel („Rename”) halmozhatod is.

BSTARD

– az összes szint, az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, 99 élet, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből, koordináták kiírása, maximális üldözés, ötszörös szorzó.

THESHIT

– az összes szint, az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, 99 élet, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből, ötszörös szorzó.

MADEMAN

– az összes szint, az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből.

GROOVY

– az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből.

PECKINPAH

– az összes fegyver, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből.

HANGTHEDJ

– az összes szint, az összes fegyver, pénz.

SKYBABIES, TURF, INGLORIOUS

– szintek kiválasztása.

SATANLIVES

– 99 élet.

WEYHEY

– 9,999,990 pont.

EXCREMENT

– ötszörös szorzó.

EATTHIS

– maximális üldözés (wanted level 4).

BLOWME

– koordináták kiírása.

CHUFF

– nincs rendőrség. ■

KÉRTE: FISCHER BALÁZS BUDAPESTRŐL ÉS SÁFRÁNY KRISZTIÁN

HOGYAN... CSALJUNK LARÁVAL

TOMB RAIDER 4

Szintugrás

Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory”-ba (eszközök). Jelöld ki a „Load Game” (játék betöltése) opciót és nyomogasd végig: **[L1]**, **[L2]**, **[R1]**, **[R2]**, **[↑]**, majd lépj ki az „Inventory”-ból.

Megjegyzés: Úgy a legkönnyebb Larával pontosan észak felé fordulni, ha valami olyanon lóg vagy áll, ami észak felé néz. Ha ezek után megnyomod a „Select” gombot és így belépsz az „Inventory”-ba, az iránytű átlátszó lesz – igazolandó, hogy tényleg pontosan észak felé nézel.

Az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer és egészségcsomag

Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory”-ba (eszközök). Jelöld ki a „Small Medipack” (kis egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: **[L1]**, **[L2]**, **[R1]**, **[R2]**, **[↑]**, majd lépj ki az „Inventory”-ból.

Az összes eszköz

Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory”-ba (eszközök). Jelöld ki a „Large Medipack” (nagy egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: **[L1]**, **[L2]**, **[R1]**, **[R2]**, **[↓]**, majd lépj ki az „Inventory”-ból. ■

KÉRTE: BERÉNYI ZOLTÁN PÉCSRŐL

HOGYAN... GYŐZZÜK LE A LILA KENTAURT

HERCULES

„A Hercules játékban a fiam – na jó én is – elakadtunk a 3. pályánál, nem tudjuk a lila kentaurt legyőzni!! Ha valaki, tudna okosat, tippet, nagyon megköszönném, mert áll addig a játék.”

Kedves Zoltán!

A kentaur legyőzésének legjobb stratégiája, ha a sziklára állsz,

majd onnan a kentaur hátára ugrasz, amikor hátat fordít neked, és rendületlenül cibáld a sörényét. Ezt a műveletet ötször kell megismételned ahhoz, hogy legyőzd a lila löembert. Tulajdonképpen ez a dolog könnyebbik része. A nehezebb ügylet a támadások elől való kitérés. Ne legyél hős, szemöldök se támad a kentaurt, és ugorj félre minden feléd irányuló

mozdulat elől. Persze könnyű ez mondani... ■



KÉRTE: RÁDICS ZOLTÁN

HOGYAN... AUTÓKÁZZUNK JOGOSÍTVÁNY NÉLKÜL

GRAN TURISMO

Van egy rossz hírem: jogsi nélkül nem lehet. És sajnos a jogosítványszerzésre nincsen kód. Esetleg hamisíthat sz egyet – de az már egy másik játék... Mindenesetre álljanak itt a GT általunk ismert csalásai:

Nagy felbontás

Szerezd nemzetközi A jogosítványt (International A License), azután a GT ligában nyerd meg mind a négy kupát, a GT Világkupát (GT World Cup) is beleértve. Ezek után a „Special events” menüben megjelenik a „GT Hi-Fi” menüpont. Ez jobb hanghatásokat, nagyobb felbontást, simábban futó képsorokat tesz lehetővé, viszont a háttér kevésbé lesz

részletgazdag. Egyedül lehetsz a pályán (time trial), és a visszajátszást is ebben a módban nézheted végig.

Bónusz kocsik, pályák stb.

Mindegyik kocsival (A, B és C) menj végig mindegyik pályán, mindegyik nehézségi fokozaton (easy, normal, difficult). Ezek után tiéd lesz „arcade mode” ban az összes bónusz cucc – 4 újabb pálya (Autumn Ring, Deep Forest, SSR5, Grand Valley Speedway), az összes kocsi (Toyota, Subaru, Dodge, TVR), bónusz befutó képsorok, és a nagy felbontás mód.

Chrysler Copperhead koncept kocsi

Szerezd meg az összes aranyérmet a B kategóriás vezetői vizsgán (B Class license), vagy fuss be elsőként az angol-amerikai bajnokságon.

Toyota TRD3000GT

Szerezd meg az összes aranyérmet az A kategóriás vezetői vizsgán (A Class license).

Nissan Nismo 400[R]

Szerezd meg az összes aranyérmet a nemzetközi A kategóriás vezetői vizsgán (International A Class license).

Rejtett FMV

Válaszd az „arcade mode”-ot, szerezd meg a bónusz pályákat, végezz elsőként mindegyik pályán bármelyik kocsival. Tedd meg ezt A, B és C kategóriában is, normál vagy annál nagyobb nehézségi fokon. Ezek után a „Bonus Items” menüben megjelenik a „Staff Video” opció. ■

TOP TIPP

Croc 2

Kérte: Tóth Csaba Törökbálintről

Örök élet:

A főmenüben tartsd lenyomva az **[L1]**-et és nyomkodd végig: **[○]**, **[↓]**, **[←]**, **[↑]**, **[→]**, **[△]**, **[↓]**.

Csalás menü:

A főmenüben tartsd lenyomva az **[L1]**-et és nyomkodd végig: **[△]**, **[←]**, **[←]**, **[→]**, **[○]**, **[↑]**, **[↑]**, **[←]**, **[○]**. Ezek után játék közben nyomd le az **[L2]**-t, tartsd lenyomva, és közben nyomd le az **[R2]**-t. Ha minden jól megy, erre kinyílik a „csalás menü”. ⊗

Végtelen számú kristály:

A főmenüben tartsd lenyomva az **[L1]**-et és nyomkodd végig: **[○]**, **[○]**, **[○]**, **[↓]**, **[←]**, **[→]**, **[←]**, **[→]**. Ezek után játék közben nyomd le és tartsd lenyomva az **[R2]**-t, és nyomd le a **[○]**. Így százzal növelheted meglevő kristályaid számát, amikor és ahányszor csak akarod. ⊗

PlayStation

ERŐVONAL



QUAKE II

ERŐVONAL

A kódok aktiválásához legalább egyszer végig kell játszani a játékot.

BRONZ CSALÁS:

Ha könnyű („easy”) fokozaton játszod végig a játékot, majd elmented, és többjátékos („multiplayer”) módban behívod az elmentett játékot, akkor képes leszel egy lövéssel ölni („one hit kill”) és megmaradnak már megszerzett fegyvereid is („weapons stay”).

EZÜST CSALÁS:

Ha ugyanezt közepes („medium”) nehézségi fokozaton hajtod végre, az előbb említett két bonusz mellett állíthatóvá válik a játék sebessége („game speed”) és a lövések ereje („blast force”).

ARANY CSALÁS:

A legjobban akkor jársz, ha nehéz („hard”) fokozaton játszod végig a játékot, majd elmented. Ha ezek után

többjátékos módban behívod, a fentiek kívül megkapod a kifogyhatatlan munióit („unlimited ammo”) és az összes fegyvert („all weapons”) is.

READY 2 RUMBLE

ERŐVONAL

Ebben a boksolós játékban úgy aktíválhatod a következő csalásokat, ha a főmenüben kiválasztod a „Championship Mode”-ot (bajnokság mód) és onnan a „New Game”-et (új játék). Ezek után írd be a megfelelő kódot az alábbiak közül:

BRONZ OSZTÁLYÚ BOKSZOLÓK:

A következő betűket kell beírnod: B, R, O, N, Z. Ezek után „Championship Mode”-ban választhatóvá válik Kemo Claw, Bruce Blade, Nat Daddy és Damien Black. Sőt, Kemo Claw „Arcade Mode”-ban is elérhető lesz.

EZÜST OSZTÁLYÚ BOKSZOLÓK:

A következő betűket kell beírnod: S, I, L, V, E, R. Ezek után választhatóvá válnak a bronz osztályú boksolók és Bruce Blade „Arcade Mode”-ban.

ARANY OSZTÁLYÚ BOKSZOLÓK:

A következő betűket kell beírnod: G, O, L, D. Ezek után az összes bronz és ezüst osztályú boksoló választhatóvá válik és Nat Daddy „Arcade Mode”-ban.

BAJNOK BOKSZOLÓK:

A következő betűket kell beírnod: C, H, A, M, P. Ezek után mind „Arcade Mode”-ban, mind „Championship Mode”-ban választható lesz Kemo Claw, Bruce Blade, Nat Daddy és Damien Black.

GATYASZÍN-VÁLTÁS:

A szerelés megváltoztatásához „Arcade Mode”-ban a boksoló kiválasztása előtt nyomd le egyszerre a és a gombot.

KIFOGYOTT A SZUSZ?

Ha kiütnék, úgy nyerheted vissza az energiádat, ha többször megnyomogatod az , és gombokat. Ez akkor is

működik, ha éppen az ellenfeled került padlóra.

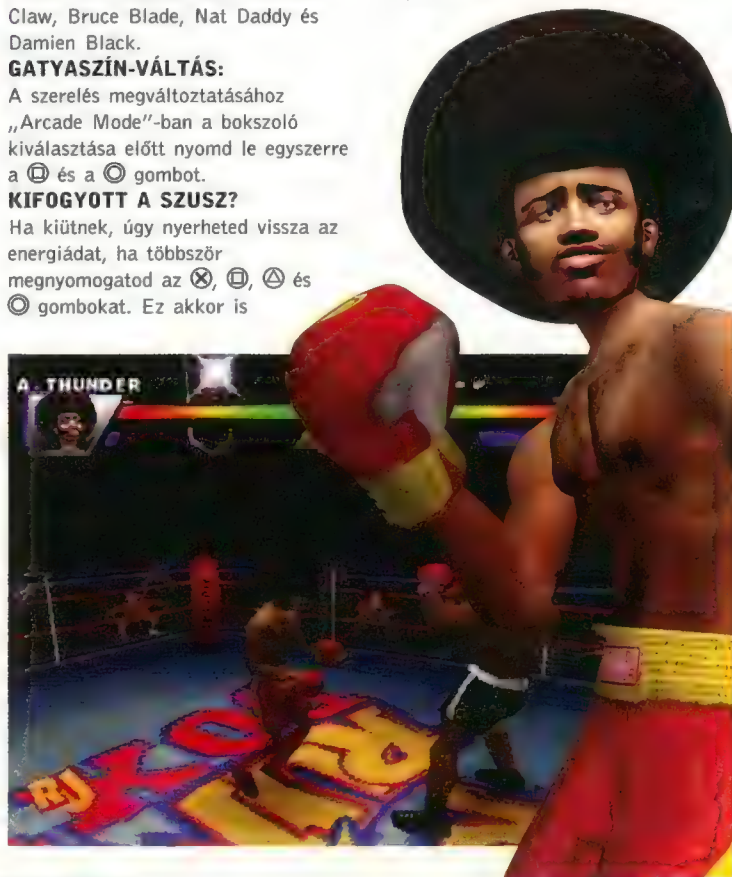
EZ SEM ELÉG?

Végtelen állóképességre tehetsz szert, ha az és gombok nyomva tartása közben ütöd az ellenfeledet.

SOUTH PARK RALLY

ERŐVONAL

Próbáld ki a következő tippeket a „Special Cheat Sheet” (speciális csalás-menü), „Special Extra Skins Cheat” (speciális plusz-bőr csalás), „Special Random Checkpoints Cheat” (speciális





An abstract graphic featuring a dark blue background. In the center, there are several overlapping, translucent, colorful geometric shapes, including a large pinkish-red ring-like structure and various triangular and polygonal shapes in green, yellow, and blue. The number '22.5' is displayed in a large, white, sans-serif font in the upper right corner.



A WWF gyilkosai

SZORÍTÓBA LÉPNI CSAK ÚGY ÉRDEMES,
HA A MÉRKÖZÉS VÉGÉN A TE KEZED
EMELI A BÍRÓ A MAGASBA! A KÖVET-
KEZŐ OLDALAKAT VÉGIGOLVASVA,
MINDEN KORÁBBI ELKÉPZELÉSEDET
FELÜLMÚLÓ SZINTRE
FEJLESZTHETED KÉ-
PESSEGEID: A GYŐ-
ZELEM MÁR CSAK
EGY KARNYÚJ-
TÁSNYIRA VAN!

A PlayStation játékok fejlesztői az idők kezdetétől próbálják elhódítani a legjobb birkózó program díját. A mai nap végére meghozta a várva-várt sikert.

A győzelemhez vezető úton az első reményteli lépést a WWF: In Your House jelentette. Az ezt követő WCW Vs the World harmat gyenge szereplését csak a mindenkit lenyűgöző WWF War Zone tudta feledtetni. A siker után a fejlesztők kényelmesen betyárolhattak volna és glóriával a fejükön összedobhattak volna egy klisékkel teli folytatást. Ám ok elutasították a túnyaság hívogató szövegeit, és megírták minden idők egyik legütősebb birkózó-programját. A WWF Attitude több harcost vonultat fel, mint ahány csillag van az égen. A spórtág legkiválóbb képviselőin próbálhatjátok ki a 400 támadó és védekező mozdulat hatékonyságát. A következő oldalakon a világ legmarconább harcosaival találkozhatok és elleshetitek félelmetes küzdőtechnikájukat. Hát akkor, levegőt kifújni, hasat megfeszíteni, torzot megköszörülni és olvassatok tovább!

PlayStation

ÉRTÉKELEÉS

■ ÖSSZKÉP:

A legjobb, valaha PlayStation-re megírt birkózó-program: a War Zone méltó utódja. A csihi-puhi fanatikusoknak kötelező irodalom, de a pacifistáknak sem okoz majd csalódást.

8

A TÍZBŐL

STEVE „HIDEGVÉR” AUSTIN

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Testre-ütés: *hátra, hátra, ütés*
Csípő-dobás: *hátra, hátra, rúgás*
Függőleges Suplex: *hátra, hátra, beakasztás*
Oldal-ütés: *hátra, fel, rúgás*
Fejen-zúzás: *hátra, le, ütés*
DDT: *fel, le, ütés*
Válltörés: *hátra, előre, beakasztás*
Földre dobás: *hátra, le, rúgás*
Sámán dobás: *előre, le, beakasztás*
Hidegvérű kivégzés: *fel, le, fel, beakasztás*

BEAKASZTÁS

Földre döngölés: *hátra, előre, ütés*
Sámán-dobás: *hátra, beakasztás*
Fordított atom-dobás: *hátra, ütés*
Nyaktörés: *hátra, rúgás*
Karfeszítés: *ütés*
Kar-kulcs: *rúgás*
Felső csukló-kulcs: *beakasztás*
Ír-csapás: *hátra, hátra, blokkolás*
Mögékerülés: *fel, fel, blokkolás*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL

Fordított DDT: *hátra, beakasztás*
Repülő fogás: *hátra, ütés*
Átpördítés: *hátra, rúgás*
Feszítés hátulról: *ütés*
Teljes-Nelson: *rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Átlépős fejkulcs: *hátra, fel, ütés*
Ütés oldalról: *hátra, le, beakasztás*
Texasi lóhere: *hátra, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL

Leccsapás: *beakasztás, függőleges test-roppantás (egyéni mozdulat)*

FESZÍTŐ-CSAVARÁSÁS

Ellenfél a padlón, könyök-fogás: *ütés, beakasztás*
Összecsomagolás: *ütés*
Maffia-rúgás: *rúgás*
Kidobás a ringből: *hátra, hátra, blokkolás*

HECCELÉS

Alsó vonal: *póz*

MEZEK

⊗: fekete izompóló
⊠: fekete izompóló 3:16 atléta
⊡: farmer naci, 3:16 vérvörös póló
⊢: farmer naci, "Nincs kegyelem" ("Expect no mercy") póló.

A SZIKLA (ROCK)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Rock gomb (kivégzés): *hátra, előre, le, beakasztás*
Térdre-kényszerítés: *hátra, előre, le, ütés*
Ütés ellépéssel: *fel, le, rúgás*
DDT: *hátra, le, beakasztás*
Sámán-dobás: *hátra, le, beakasztás*
Pörölycsapás: *hátra, le, ütés*
Nyaktörés: *hátra, előre, ütés*
Rövid áthúzás: *fel, le, ütés*
Tűzoltó-fogás: *hátra, előre, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL

Leccsapás: *beakasztás*
Dobás rúgással: *ütés*
Hát-dobás: *ütés*

BEAKASZTÁS

DDT: *hátra, ütés*
Sámán-dobás: *hátra, beakasztás*
Mell-roppantás: *hátra, rúgás*
Rock gomb (kivégzés): *hátra, előre, hátsó beakasztás*
Német-kulcs: *hátra, beakasztás*
Repülő: *hátra, ütés*
Felpördítés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Oldalról, Férfias könyök (egyéni): *fel, le, ütés*
Futva, Férfias könyök (egyéni): *beakasztás*
Állva, ágyékütés: *hátra, hátra, le, rúgás*

ELLENFÉL A SAROKBAN

Fojtás lábbal: *le, rúgás*

D'LO BROWN

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Égi pörgő (egyéni): *fel, le, beakasztás*
Előredobás: *hátra, előre, rúgás*
Futó dobás: *fel, le, fel, beakasztás*
Halász-Suplex: *hátra, le, beakasztás*
Gerinczúzás: *fel, fel, beakasztás*
Fejen-zúzás: *hátra, le, ütés*
Rövid áthúzás: *fel, le, ütés*
Kézrántás: *fel, le, rúgás*
Tértdörés: *hátra, le, rúgás*

BEAKASZTÁS

Halász-Suplex : *hátra, ütés*
Erőscsapás: *hátra, fel, rúgás*
Háttörés: *hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL

Pofon lefogással: *hátra, beakasztás*
Repülő: *hátra, ütés*
Felpördítés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Oldalról, D'Lo lábdobás: *hátra, hátra, előre, beakasztás*
Állva, D'Lo ugrás: *fel, le, rúgás*
Fejnél kiemelés: *beakasztás*
Elitprás: *Állon-rúgás: ütés*
Oldalról elitprás: *rúgás*
Könyök-dobás: *ütés*
Ököl-dobás: *futás, ütés*

FUTÓ ELLENFÉL

Égi pörgő (egyéni): *beakasztás*
Repülő-rúgás: *ütés*
Hátsó dobás: *ütés*

FUTÓ JÁTEKOSOK

Fordulós sarok-rúgás: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS

Lo-féle kivégzés: *beakasztás, blokkolás*

TÁNTORGÓ ELLENFÉL

Hátsó átemelés: *ütés*
Hátsó sarok-rúgás: *rúgás*

HECCELÉS

Térj végre észhez: *póz*

FÉRFIASSÁG (MANKIND)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Áll-markolás (kivégzés): *hátra, előre, le, beakasztás*
Kétkezes DDT (egyéni): *hátra, előre, le, ütés; DDT: hátra, le, beakasztás*
Dupla-hurkos Suplex: *fel, le, ütés*
Nyaktörés: *hátra, le, ütés*

Láb-fogás: *hátra, fel, rúgás*
Térdre húzás: *hátra, le, rúgás*
Csípő-dobás: *hátra, hátra, rúgás*
Függőleges Suplex: *hátra, hátra, beakasztás*

BEAKASZTÁS

Hát-roppantás: *hátra, rúgás*
Földre-döngölés: *hátra, fel, ütés*
Bulldog: *hátra, beakasztás*
DDT: *hátra, ütés*

HÁTSÓ BEAKASZTÁS

Fordított DDT: *hátra, beakasztás*
Orosz lábsöprés: *hátra, ütés*
Felpördítés: *hátra, rúgás*

FUTÓ JÁTEKOS

Lefogás ütéssel: *beakasztás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Leszorítás térdrel: *fel, le, ütés*
Áll-fogás (kivégzés): *hátra, előre, le, beakasztás*
Lábkulcs: *hátra, le, rúgás*
Kiemelés: *beakasztás*
Elitprás: *rúgás*
Hátsó áll-rúgás: *ütés*
Letiprás oldalról: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS

Álló ellenfél, Test-feszítés: *rúgás, blokkolás*
Ellenfél a földön, Leccsapás: *rúgás, blokkolás*
Ellenfél a sarokban, Woe fája: *fel, fel, ütés*

JEFF JARRETT

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Gerinctörés: *fel, le, beakasztás*
Válltörés: *hátra, előre, ütés*
Fordulós nyaktörés: *hátra, fel, ütés*
Egykezes DDT: *fel, le, ütés*
Japán kézfogás: *fel, le, rúgás*
Kicsi a rakás: *hátra, előre, rúgás*

BEAKASZTÁS

Fordított atom-dobás: *hátra, rúgás*
Válltörés: *hátra, rúgás*
Első Suplex: *hátra, beakasztás*
Földre döngölés: *fel, le, fel, beakasztás*

HÁTSÓ BEAKASZTÁS

Orosz lábsöprés szemből (egyéni): *hátra, ütés*
Német híd-feszítés: *hátra, beakasztás*
Felpördítés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN



Fejen-áthúzás: *fel, le, fel, ütés*
 Oldalsó átfordítás karfeszítéssel: *hátra, előre, beakasztás*
 Lábkulcsos kivégzés: *hátra, előre, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL

Fordulós áll-rúgás: *rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS

Keresztre feszítés: *Beakasztásos*
 Repülő-rúgás: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS

Ellenfél a földön, kéz-dobás: *rúgás*,
 blokkolás
 Álló ellenfél, test-feszítés: *rúgás*,
 blokkolás

ELLENFÉL A SAROKBAN

Leccsapás: *fel, fel, ütés*
 Sorozás: *ütés*
 Öklözés: *fel, ütés*

TÁNTORGÓ ELLENFÉL

Oldalsó átemelés: *ütés*
 Repülő-rúgás: *rúgás*

HECCELÉS

Ne bosszants fel, haver!: *póz*

MEZEK

⊗: Ezüst naci vörös pólóval
 ⊠: Ezüst naci és póló
 ⊡: Ezüst naci
 ⊢: Ezüst hosszú nadrág fehér felsővel

KEN SHAMROCK

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Hurrikán: *hátra, le, beakasztás*
 Fejen-zúzás: *hátra, fel, ütés*
 Fordított nyugtató: *hátra, le, rúgás*
 Kézfogás: *hátra, fel, rúgás*
 Széles Suplex (egyéni): *hátra, fel, beakasztás*

BEAKASZTÁS

Hármas térd-combo: *hátra, ütés*
 Lábfeszítés: *hátra, rúgás*
 Suplex fejen át szemből: *hátra, beakasztás*

HÁTSÓ BEAKASZTÁS

Német Suplex: *hátra, beakasztás*
 Ördög-fojtás: *hátra, ütés*
 Győztes-fogatás: *hátra, rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS

Repülő hátsó-könyök: *rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Rövid-olló fejen: *fel, le, ütés*
 Bordatörés oldalról: *hátra, előre, le, beakasztás*
 Leccsapás: *hátra, le, ütés*
 Shamrock-féle boka-kulcs (kivégzés):
hátra, le, rúgás
 Könyök-dobás lábra: *fel, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL

Csapás: *magas-lábas beakasztás: rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS

Álló ellenfél, Hurrikán: *beakasztás, blokkolás*
 Álló ellenfél, Pörölycsapás: *ütés*

TÁNTORGÓ ELLENFÉL

Belső alkar: *ütés*
 Becsúzó oldalrúgás: *rúgás*

HECCELÉS

Félre az útból, haver!: *póz*

MEZEK

⊗: kék Shamrock póló kék csizmával
 ⊠: vörös Shamrock póló és csizma
 ⊡: fekete póló és csizma
 ⊢: kék Shamrock póló vörös csizmával.

KANE

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Halálos csapás (kivégzés): *fel, fel, le, beakasztás*
 Futó térd-rúgás: *fel, le, rúgás*
 Nyak-dobás: *hátra, előre, hátra, ütés*
 Rövidkezes szorítás: *bal (vagy jobb), le, ütés*
 DDT szemből: *hátra, előre, ütés*
 DDT: *hátra, le, ütés*
 Gerinctörés: *fel, le, beakasztás*
 Fojtás: *hátra, fel, rúgás*
 Függőleges Suplex: *hátra, hátra, beakasztás*
 Csípődobás: *hátra, hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS

Mell-roppantás: *hátra, ütés*
 Oldal-ütés: *hátra, ütés*
 Fojtó-ütés (egyéni): *hátra, előre, ütés*
 Suplex fejen át szemből: *hátra, beakasztás*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL

Fordított függőleges Suplex: *fel, le, fel, ütés*
 Német Suplex: *hátra, beakasztás*
 Repülő: *hátra, ütés*
 Felpördítés: *hátra, rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS

Repülő hátsó-könyök: *beakasztás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Fej-kulcs: *hátra, előre, ütés*
 Fojtás: *fel, le, ütés*

FUTÓ ELLENFÉL

Döntött pörgés: *beakasztás lábbal a fejnek: hátra*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS

Váll-kulcs: *ütés, beakasztás*

TÁNTORGÓ ELLENFÉL

Nyak-rúgás: *rúgás*

FENYEGETÉS

Nem tudsz megállítani!: *póz*

FAAROOQ

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Gerinctörés (egyéni): *fel, le, beakasztás*
 Futó leccsapás: *hátra, fel, rúgás*
 Dominator (kivégzés): *hátra, előre, le, beakasztás*
 Gorilla-ütés: *fel, le, fel, ütés*
 Rövidkezes áthúzás: *hátra, le, ütés*
 Fej-kulcs: *fel, le, rúgás*

BEAKASZTÁS

Földbe döngölés: *hátra, fel, hátra, beakasztás*
 Fej-zúzás: *fel, le, ütés*
 Ellépés ütéssel: *hátra, le, rúgás*
 Fej-zúzás: *hátra, beakasztás*
 Oldal-ütés: *hátra, ütés*
 Mell-roppantás: *hátra, rúgás*
 Kar-rántás: *ütés*
 Leszorítás: *rúgás*

HÁTSÓ BEAKASZTÁS

Dobás ütéssel: *fel, le, rúgás*
 Német Suplex: *hátra, beakasztás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Nyugtató a fejre: *fel, le, ütés*
 Lábkulcs: *hátra, előre, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL

Izom-csapás: *rúgás*

VAL-VENIS

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Tűzoltó-fogás: *hátra, le, rúgás*
 Előre-dobás: *hátra, előre, hátra, ütés*
 Ellépés, ütés: *fel, le, rúgás*
 Gerinctörés: *hátra, fel, ütés*
 Fej-kulcs: *hátra, előre, rúgás*

Kidobás a ringből: *hátra, hátra, blokkolás*
 Bodycheck: *hátra, hátra, ütés*

BEAKASZTÁS

Izombomba: *hátra, le, rúgás*
 Sámán-dobás: *hátra, beakasztás*
 Hát-roppantás: *hátra, rúgás*
 Halász-Suplex (egyéni): *hátra, ütés*
 Fej-zúzás: *hátra, le, előre, beakasztás*

HÁTSÓ BEAKASZTÁS

Fordított függőleges Suplex: *hátra, beakasztás*
 Orosz lábsőprés: *hátra, ütés*
 Forgó rák-kulcs: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Gerinc-rúgás: *fel, le, ütés*
 Oldalsó rúgás fordulattal: *hátra, előre, hátra, beakasztás*
 Perc: *fel, le, beakasztás*
 Ágyék-ütés: *fel, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL

Gerinctörés: *beakasztás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS

Ellenfél a földön, arany-lövés (kivégzés): *rúgás, ütés*

Tántorgó ellenfél

Tornádó ütés: *ütés*
 Rúgó-dobás: *rúgás*

HECCELÉS

Jó estét, hölgyeim!: *póz*

MEZEK

⊗: lila és szürke póló
 ⊠: tóga
 ⊡: szürke és fekete póló
 ⊢: szürke és lila póló

X-PAC

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Hurrikán: *hátra, fel, ütés*
 X-Factor (kivégzés): *fel, le, beakasztás*
 Enzuigiri: *hátra, fel, rúgás*
 Futó térd-rúgás: *hátra, le, ütés*
 Láb-fogás: *hátra, le, rúgás*

BEAKASZTÁS

Bulldog: *hátra, beakasztás*
 Hármas láb-combo: *hátra, ütés*
 Láb-rántás: *hátra, rúgás*
 Ír-csapás: *hátra, hátra, blokkolás*
 Felső csukló-kulcs: *beakasztás*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL

Német Suplex: *hátra, beakasztás*
Repülő: *hátra, ütés*
Győztes pördülés: *hátra, rúgás*
Teljes-Nelson: *rúgás*
Hátsó Suplex: *ütés*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Elülső fej-kulcs: *fel, le, ütés*
Oldalsó láb-dobás: *rúgás (futva)*
Ágyékra-ütés: *fel, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL

Fordulós sarok-rúgás: *rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS

Blokkolás testen keresztül: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS

Álló ellenfél, Hurrikán: *rúgás, beakasztás*
Csillag-ütés: *rúgás, ütés*
Ellenfél a földön, térd-dobás: *rúgás*

ELLENFÉL A SAROKBAN

Bronco-csapás (egyéni): *fel, le, ütés*
Fordulós combo: *hátra, előre, ütés*

TÁNTORGÓ ELLENFÉL

Fejfogás és ütés: *ütés*
Dobás rúgással: *rúgás*

HECCELÉS

Köcsög!: *póz*

BILLY, A FENEGEREK (BAD ASS BILLY GUN)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Gyalázás (kivégzés): *hátra, előre, le, ütés*

Gorilla-csapás: *hátra, előre, hátra, ütés*
Ellépéses ütés: *hátra, le, rúgás*
Elülső hát-törés: *fel, le, beakasztás*
Futó térd-rúgás: *hátra, fel, ütés*
Dobás: *hátra, fel, rúgás*
Bodycheck: *hátra, hátra, ütés*

BEAKASZTÁS

Emeléses lecsapás: *fel, le, beakasztás*
Emeléses függőleges Suplex: *fel, le, rúgás*
Bulldog: *hátra, beakasztás*
Fordított atom-dobás: *hátra, ütés*
Nyak-törés: *hátra, rúgás*

HÁTSÓ BEAKASZTÁS

Fordított DDT: *hátra, beakasztás*
Repülő: *hátra, ütés*
Felperdítés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Átfordítás nyakon: *fel, le, ütés*
Oldalsó térd-dobás: *fel, le, beakasztás*
Lábbal tiprás: *fel, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL

Lecsapás: *beakasztás*

ELLENFÉL A SAROKBAN

Csókol-d meg-a-fenekem (egyéni): *fel, fel, rúgás*

TÁNTORGÓ ELLENFÉL

Nagy áthúzás: *ütés*
Rúgás dobással: *rúgás*

HECCELÉS

By-by!: *póz*

MEZEK

⊗: *kék "Mr. Ass" naci*
Ⓛ: *sárga "Mr Ass" naci*
Ⓜ: *vörös "Mr Ass" naci fekete Bad Ass pólóval*
Ⓜ: *fehér "Mr Ass" naci*

KÓBÓR KUTYA (ROAD DOGG)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Ellépéses ütés: *hátra, le, rúgás*
DDT: *hátra, előre, beakasztás*
Gerinc-ütés: *fel, le, ütés*
Nyak-törés: *hátra, előre, ütés*
Földre-dobás: *hátra, előre, rúgás*
Ringből kidobás: *hátra, hátra, blokkolás*

BEAKASZTÁS

Nyak-törés: *hátra, rúgás*
Földbe döngölés: *fel, le, beakasztás*

Oldalsó hát-törés: *hátra, beakasztás*
Függőleges Suplex: *hátra, ütés*

HÁTSÓ BEAKASZTÁS

Armstrong-feszítés (kivégzés): *hátra, előre, rúgás*
Orosz lábsöprés: *hátra, ütés*
Felpördítés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Rattle 'N' Roll-féle térd-dobás oldalról (egyéni): *hátra, előre, beakasztás*
Átfordítás nyakon: *fel, le, ütés*
Texasi lóhere lábon: *hátra, előre, hátra, rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS

Repülő fej-kulcs: *beakasztás*
Rúgás dobással: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS

Álló ellenfél, rúgás dobással: *rúgás, beakasztás*
A Kóbor Kutya-féle hármas-combo: *ütés*
Rúgás dobással: *rúgás*

HECCELÉS

Nem sokára, Kutyául leszel, barátom: *póz*

MEZEK

⊗: *neonzöld Road Dogg póló fekete Road Dogg nacíval*
Ⓛ: *"Oh you didn't know?" ("Elfelejtettél valamit?") póló fekete Road Dogg nacíval*
Ⓜ: *Opertion DX póló fekete és fehér katonai nacíval*
Ⓜ: *kék póló Road Dogg monogrammal és fekete melegítő-nadrággal*

TRIPLA H

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Pedigree (kivégzés): *fel, le, le, beakasztás*
Ellépéses ütés: *fel, le, rúgás*
Futó térd-rúgás: *hátra, le, ütés*
Térdré-húzás (egyéni): *hátra, le, rúgás*
Elülső hát-törés: *hátra, le, beakasztás*
Suplex fejen át szemből: *hátra, előre, rúgás*

BEAKASZTÁS

Leülős izom-csapás: *hátra, előre, le, beakasztás*
Északi Fény Suplex: *hátra, beakasztás*
Fordított Atom-dobás: *hátra, ütés*
Hát-törés: *hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL

Pördülős Német Suplex: *hátra, beakasztás*
Övön alul: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Ördög-fojtás: *fel, le, ütés*
Ágyékra-ütés: *hátra, le, rúgás*
Fordított áll-fogás: *hátra, előre, ütés*

FUTÓ JÁTÉKOS

Fogás sorozással: *beakasztás*
Futó átfogás: *ütés*

FUTÓ ELLENFÉL

Döntött pördülés: *beakasztás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS

Álló ellenfél, váll rántás: *rúgás, blokkolás*
Ellenfél a földön, átdobás térden: *ütés, beakasztás*

ELLENFÉL A SAROKBAN

Fojtás lábbal: *fel, fel, rúgás*

PENGE (EDGE)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Alsó spirál (kivégzés): *fel, le, rúgás*
Ülő kereszt-bomba: *fel, le, fel, ütés*
Kereszt izom-bomba: *hátra, fel, rúgás*
Kereszt: *hátra, le, rúgás*
Földre dobás: *fel, le, rúgás*
Egykezes DDT: *hátra, fel, ütés*
Bodycheck: *hátra, hátra, ütés*
Csípődobás: *hátra, hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS

Nyaktörés: *hátra, rúgás*
Elülső Suplex: *hátra, beakasztás*
DDT: *hátra, ütés*
Mögé kerülés: *fel, fel, blokkolás*
Ír-csapás: *hátra, hátra, blokkolás*
Felső csukló-kulcs: *beakasztás*
Kalapács-kulcs: *rúgás*
Kar-rántás: *ütés*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL

Sárkány Suplex (egyéni): *hátra, le, ütés*
Repülő nyaktörés: *hátra, beakasztás*
Atom-dobás: *hátra, ütés*
Forgó rák-kulcs: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Fojtás lábbal: *hátra, le, ütés*
Álló pofon: *hátra, előre, beakasztás*
Kiemeléses rák-fogás: *hátra, előre, fel, rúgás*



FUTÓ ELLENFÉL

Magas lábú átfogás: *rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS

Repülő fej-kulcs: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS

Álló ellenfél, test-roppantás: *rúgás, blokkolás*

Ellenfél a földön, *ütés: blokkolás*

Fejfogás és *ütés: ütés*

Rúgás dobással: *rúgás*

HECCELÉS

Figyelj, és okulj!: *póz*

MEZEK

⊗: *lila naci*

Ⓛ: *kék naci*

Ⓜ: *vörös naci*

Ⓜ: *fekete naci*

A KERESZTÉNY (CHRISTIAN)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Japán kézrántás: *hátra, le, rúgás*

DDT: *fel, le, beakasztás*

Áll-törés: *hátra, előre, ütés*

Enzuigiri: *fel, le, rúgás*

Fordított DDT: *hátra, előre, rúgás*

Felnyársalás (kivégzés): *fel, le, fel, beakasztás*

BEAKASZTÁS

Lebegő Suplex: *hátra, beakasztás*

DDT: *előre, ütés*

Hát-törés: *hátra, rúgás*

Kar-csavarás: *ütés*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL

Német Suplex: *hátra, beakasztás*

Polip-kulcs: *hátra, ütés*

Győztes pördítés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Fél rák-kulcs: *fel, le, le, rúgás*

Láb-karó: *fel, le, rúgás*

FUTÓ ELLENFÉL

Fordulósarok-rúgás: *rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS

Repülő fej-kulcs: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS

Ellenfél a padlón, 450 csapás: *rúgás, ütés*

Álló ellenfél, rúgás dobással: *beakasztás, blokkolás*

Fejfogás és *ütés: ütés*

Rúgás dobással: *rúgás*

MEZEK

⊗: *kék naci*

Ⓛ: *vörös naci*

Ⓜ: *lila naci*

Ⓜ: *világos kék naci*

A KERESZTAPA (GODFATHER)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Aljas-dobás (kivégzés): *hátra, előre, le, ütés*

Előreejtős izom-bomba: *hátra, előre, hátra, beakasztás*

Rövidkezes átfogás: *fel, le, ütés*

Gerinctörés: *fel, le, beakasztás*

Lezúzó pofon: *hátra, le, beakasztás*

Válltörés: *hátra, fel, rúgás*

BEAKASZTÁS

Leülő izom-bomba: *hátra, fel, ütés*

Sámán-dobás: *hátra, beakasztás*

Hármas térd-combo: *hátra, ütés*

Mellcsapás: *hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL

Fordított izom-bomba: *hátra, fel, ütés*

Német Suplex: *hátra, beakasztás*

Atom-dobás: *hátra, ütés*

Felpördítés: *hátra, rúgás*

Ellenfél két vállra fektetése és

rázuhanás: *beakasztás*

FUTÓ ELLENFÉL

Arcon rúgás: *rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Teve-fogás: *hátra, le, ütés*

Átlépős láb-fogás: *hátra, le, rúgás*

ELLENFÉL A SAROKBAN

Ho-féle gözös (egyéni): *hátra, le, rúgás*

Fojtás lábbal: *fel, rúgás*

Csapás: *futás, rúgás*

TÁNTORGÓ ELLENFÉL

Fejfogás és *ütés: ütés*

Hátsó sarok-rúgás: *rúgás*

OWEN HART

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Enziguri (egyéni): *fel, le, rúgás*

Suplex fejen át szemből: *hátra, fel,*

rúgás

Hát-törés szemből: *hátra, le, beakasztás*

Lecsapás: *hátra, le, ütés*

Tűzoltó-fogás: *hátra, előre, rúgás*

Keresztbe feszítés: *hátra, le, rúgás*

Függőleges Suplex: *hátra, hátra, beakasztás*

Bodycheck: *hátra, hátra, ütés*

Csípődobás: *hátra, hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS

Fordított földre-döngölés: *fel, le, ütés*

Északi Fény Suplex: *hátra, beakasztás*

Oldalsó Suplex: *hátra, ütés*

Hát-roppantás: *hátra, rúgás*

Kalapács-fogás: *rúgás*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL

Forgó Német Suplex: *hátra, beakasztás*

Ördög-fojtás: *hátra, ütés*

Forgó rák-fogás: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Gamma-fojtás: *fel, le, fel, ütés*

La Magistral: *hátra, le, ütés*

Oldalsó ütés: *hátra, le, beakasztás*

Láb-zúzás (kivégzés): *hátra, fel, hátra, rúgás*

Ágyékon fejelés: *hátra, le, rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS

Fordulósarok-rúgás: *rúgás*

FESZÍTŐ-CSAVARÁS

Álló ellenfél, rakéta-rúgás dobással:

beakasztás, blokkolás

Oldalsó áthúzás: *ütés*

Rúgás dobással: *rúgás*

HECCELÉS

Nézz a szemembe, haver!: *póz*

MEZEK

⊗: *Owen Hart trikó*

Ⓛ: *sárga és fekete "Veszélyes" póló*

Ⓜ: *rózsaszín és fekete póló 1*

Ⓜ: *rózsaszín és fekete póló 2*

A SÍRÁSÓ (THE UNDERTAKEN)

MOZDULATOK ÁLLÁSBÓL

Rövidkezes átfogás: *hátra, fel, ütés*

Elföldelés (kivégzés): *fel,*

le, fel, beakasztás

Fojtó-ütés: *fel, le,*

fel, ütés

Térdre-húzás:

hátra, fel,

rúgás

Hátroppantás szemből: *hátra, fel, beakasztás*

Nyakon átdobás: *hátra, előre, rúgás*

Csípődobás: *hátra, hátra, rúgás*

BEAKASZTÁS

Mellkas-roppantás: *hátra, rúgás*

Fojtó-ütés (egyéni): *fel, le, ütés*

Oldalsó hát-roppantás: *hátra,*

beakasztás

Oldalütés: *hátra, ütés*

BEAKASZTÁS HÁTULRÓL

Fordított fej-zúzás: *fel, le, beakasztás*

Bulldog: *hátra, beakasztás*

Repülő: *hátra, ütés*

Orosz lábsöprés: *hátra, rúgás*

MOZDULATOK A FÖLDÖN

Kartörés könyökkel oldalról: *hátra, fel, beakasztás*

Láb-kulcs: *fel, hátra, fel, rúgás*

Ördög-fojtás: *hátra, előre, hátra, ütés*

FUTÓ ELLENFÉL

Arcon rúgás: *rúgás*

FUTÓ JÁTÉKOS

Repülő áthúzás: *rúgás*

ELLENFÉL A SAROKBAN

Felső kar-rántás: *hátra, előre, rúgás*

Nagy combo: *hátra, hátra, rúgás*

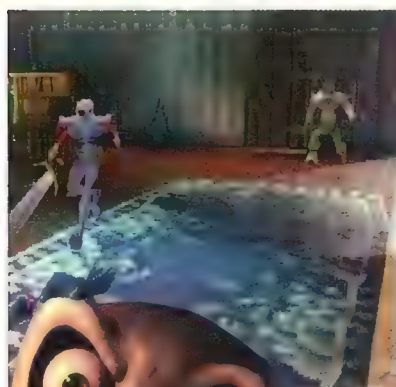
Torok-ütés: *ütés*

Arcon rúgás: *rúgás* 



MediEvil 2

ROPOGTAASSUK MEG ÖREG CSONTJAINKAT, ÉS VÁGJUNK BELE –
A CSONTVÁZSZERŰ SIR DAN VISSZATÉRT, MÉG TÖBB REJTÉLLEL ÉS AKCIÓVAL



MediEvil 2 rengeteg meglepetést tartogat, és remek szórakozást biztosít. Sir Dan fejét amputált kezekre helyezhetjük, és így korábban elérhetetlen helyekre is beférhetünk

MA legtöbb PlayStation fejlesztő tiszteli a múltat. Az olyan játékfelújítások, mint a Namco *Museums* sorozata, az *Asteroids* vagy a *Pac-Man*, sikeresen tették a klasszikusokat az új generáció által is fogyaszthatóvá. Az eredeti *MediEvil*, bár önmaga nem tekinthető régi játéknak, klasszikus érzetet keltett, és kellemes emlékeket idézett fel a régi szép időkől, amikor még a *Spectrums Knight* *Lore*-ral vagy a *Capcom Ghosts 'n' Goblins*-ával játszottunk. A platformos akció, a rejtélyek és a kalandjátékszerű vonások keveredése, a gótikus hangulató, rajzfilmszerű játékot tuti befutóvá tették.

Lássuk tehát a *MediEvil 2*-t. A Sony cambridge-i stúdióiban fejlesztett játékában újra életre kel a csontvázszerű főhős, Sir Dan Fortesque, aki ezúttal a ködös viktoriánus Londonban kezdi meg ténykedését. Ellenfele egy bizonyos Lord Palethorn, aki először egy (az előző részben Zarak varázsló tulajdonát képező) varázskönyvet, amelyet arra használt, hogy egy élőhalottakból álló hadsereget szervezzon. A világ halálos veszélyben forog, a többi meg úgyis tudjátok...

A játék története még 1998 szeptemberében kezdődött, amikor is a fejlesztői csapat mintegy két hónapra magára zárta az ajtót a folytatás kulcselemeinek kidolgozása céljából. A nem kis szellemi erőfeszítést (és hihetetlen mennyiségű házhoz szállított pizzát) igényelő munka után a következő lépésben összegyűjtöttek egy tesztcsoportot, mégpedig az átlagemberek véleményének kiderítésére. Az ő véleményükre alapozva készült el a játék, amely mellett, hogy hű maradt az elődjéhez, minden részletében egy kicsit jobb és kidolgozottabb lett az eredetinel.

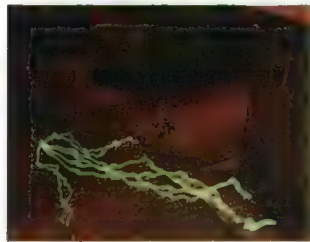
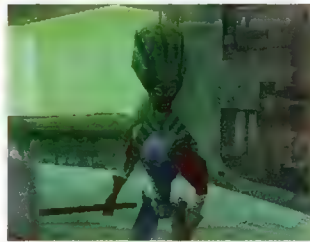
A legszembeütőbb változás

az, hogy Sir Dan sokkal könnyebben irányíthatóvá vált. A kamera-rendszer is sokkal stabilabb lett, és a főhős sem csúszkál most már ide-oda, mint egy beszívott műkorcsolyázó. Ezen kívül az inventory-rendszer is kezelhetőbbé vált, könnyű elérhetőséget biztosítva egy rövid és egy hosszú hatótávolságú fegyver (így például a legendás Gatling puska) számára, mégpedig a játék leállítása nélkül.

A *MediEvil 2* szintjei jóval nagyobbak lettek, mint eddig, és bátran állíthatjuk, hogy a programozók ezen a téren csodát műveltek. Ennek eredményeképpen a pályák jóval részletesebbek és tekervényesebbek lettek, mint a legtöbb hasonló PlayStation

„A *MediEvil 2* amellet, hogy hű maradt az elődjéhez, minden részletében egy kicsit jobb és kidolgozottabb lett az eredetinel”

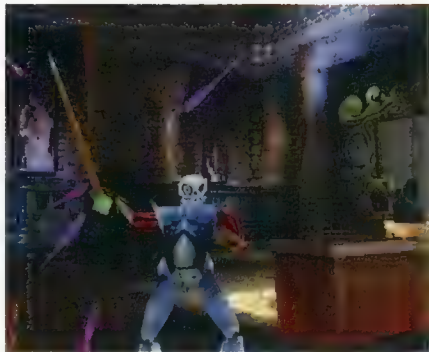
játékban. Nem beszélve arról, hogy a készítőik így rendkívül változatossá tudták tenni a játékmenetet. Van például egy olyan rész, ahol a főhős koponyászerű feje egy Frankenstein típusú szörny nyakán találja magát, és így kell részt vennie egy bokszmérkőzésen. A meccs végkifejlete a Monty Python-féle *Gyalog-Galoppan* látott Fekete Lovag-jelenethez hasonlít, mivel hősünk végtagjai apránként elfogynak, és végül csak a feje marad meg. Más pályákon a patkányként ide-oda futkározó amputált kezekre rakhatjuk a fejünket, és így elérhetünk sok, egyébként hozzáférhetetlen helyet.



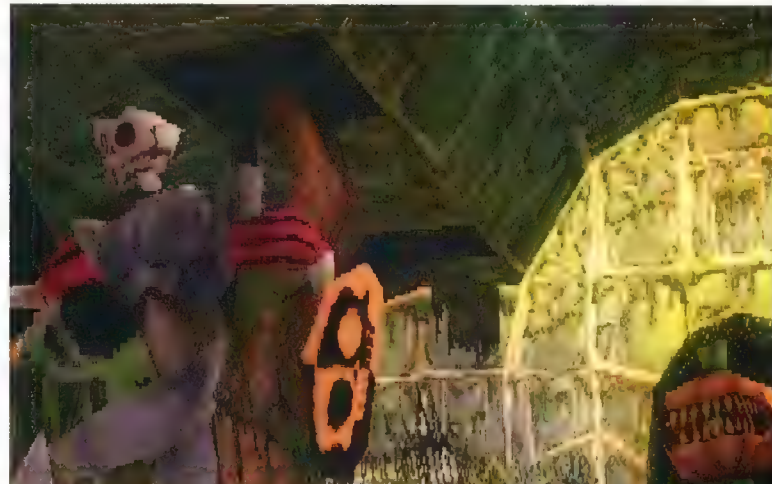
Elég tiszteletet parancsoló, nem?
A játékban néhány egészen nagydarab új ellenség is megjelenik, így egy hatalmas főszörny is – már az első pályán

A *MediEvil 2* egyébként rengeteg meglepetést tartogat. Már az első pályán megadja az alaphangulatot egy hatalmas főellen-ség váratlan megjelenése. Viszont bármekkora is az ellenfelek, általában vannak gyenge pontjaik, amelyeket ki lehet használni. Ha például egy koporsóban fekvő vámpírokkal teli szobában találjuk magunkat, egyszerűen toljuk a koporsókat az ablakon beszűrő napfénybe, és máris meg van oldva a probléma. Kifizetődő az öldöklés, mivel az eredeti játékhoz hasonlóan itt is bonuszpontokat kapunk az egyes szinteken található, összes ellenfél kiirtásáért.

Csakúgy, mint az elődje, a *MediEvil 2* is keveri a stílusokat, így aztán a platformjátékok kedvelői – akár Lara Croft, akár Crash Bandicoot-rajongókról legyen is szó – biztosan találhatnak benne kedvükre valót. Azt azonban meg kell mondanom, hogy a Sir Dan egy elég ócska név. Egy ilyen játék főszereplőjét legalább Mr. Csontinak kellene hívni. Szerintem.



Paul Rose **Sir Dan** is könnyebben irányíthatóvá vált



A Sony tesztcsoporthoz véleményre alapozva készítette el a játékot, amely így az újítások mellett tartalmazza az eredeti játék jó vonásait is



Dan egyes ellenségei még nála is csúnyábbak, és szinte bárhol felbukkanhatnak



+ PONTOK

- Rendkívül változatos játékmenet
- Akasztófahumor
- Rengeteg bizerr szereplő

- PONTOK

- Túlságosan is ismerős a játék
- Nem elég bonyolult
- A kamerabeállítások még mindig nem tökéletesek

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Ha tetszett az eredeti, mindenképpen vedd meg a *MediEvil 2*-t. Ha esetleg nem tetszett az eredeti, akkor is van rá esély, hogy a folytatás megnyerje a tetszésedet. A más játékok rajongói és a *MediEvil*-fanatikusok egyaránt megtalálják itt a számításukat. Hogy a gótokról ne is beszéljünk.



N-Gen Racing

A WIPEOUT KÉSZÍTŐI FUTURISZTIKUS REPÜLŐVERSENNYEL
PRÓBÁLKOZNAK VAJON MI SÜL KI BELŐLE?



Nyolc visszafordítható pálya, az összesen annyi mint, izé... 16 különböző verseny. A verseny-útvonalat azonban követni kell, szóval ne próbálkozzatok útlevegásokkal.

Ea megpróbálunk egészséges egyensúlyt teremteni a *Gran Turismo*, a *Wipeout* és egy repülőszimulátor között, akkor valószínűleg valamilyen, az *N-Gen Racing*-hez hasonló dolognál lyukadunk ki. A Curly Monsters, amelynek nevéhez a *Wipeout I-II* elkészítése fűződik, átpártolt a Psygnosis-tól az Infogrames-hez. Az *N-Gen Racing* egy enyhén futurisztikus repülőverseny, ahol vakmerő pilóták röpködnek valódi vadászgépekkel kevésbé valódi helyszíneken, abban a reményben, hogy sikerül a csajokat ámulatba ejteniük.

Az alig földfelszín felett történő repkedés eléggé ismerősnek tűnhet a *Wipeout*-ból, de az *N-Gen Racing* ennél többről szól. Például különböző magasságokba lehet emelkedni. Bár a földhöz közel gyorsabban haladunk, érintenünk kell az ellenőrzőgyűrűket, amelyeknek egy része igen nagy magasságba van feltéve.

Mivel manapság már egyre inkább csak az olyan sportok a népszerűek, ahol az emberek gyilkolják egymást, a repülőgépek is tisztességesen fel vannak fegyverezve, többek között célkövető rakétákkal is. A túlélési esélyek növelésére, vagy ne legyünk senkinek útjában, vagy tuningoljuk fel a saját repülőnket az előző versenyekből szer-

zett pénzzel. A különféle gyorsítók, rakétaelhárító rendszerek, a megerősített vázszerkezet, a jobb irányíthatóság és a hatásosabb utánégetők jó pénztért mind megvásárolhatóak. Ekkora csábításnak pedig nehéz ellenállni.

„Vakmerő pilóták röpködnek abban a reményben, hogy sikerül a csajokat ámulatba ejteniük.”

Grafikus tekintetben az *N-Gen Racing* a lehető legtöbbet hozza ki a PlayStationból, látványos effektek kísérik az eszement száguldást. A *Wipeouthoz* hasonló szép kidolgozás és a Ministry of Sound's Matt Darey által készített pörgős soundtrack a játékot az év egyik legutibb befutójává teszik.

Mindent összevetve, ha tetszett a *Wipeout*, ha a *Gran Turismo*-t túl földhözragadtnak tartjátok, vagy egész egyszerűen csak a versenyek aszfalthoz kötöttségét gondoljátok feleslegesnek, mindenképpen szerezetek be egy példányt az *N-Gen Racing*-ből.

Steve Owen

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

NÉMI KIVÁLÓ AKCIÓZÁS KÉT JÁTÉKOS SZÁMÁRA



Valószínűleg a kétjátékos üzemmód lesz az, ami az *N-Gen Racing*-et igazán vonzóvá teszi majd. Az osztott képernyős akció gyors és részletes, és úgy általában is több, mint egy egyszerű verseny-üzemmód. Powerball játék esetén pedig egy kék gömb megszerzéséért és megtartásáért folyik a küzdelem.



+ PONTOK

- Látványos akció
- *Wipeout*-os hagyományok
- Lehet robbantgatni

- PONTOK

- Unalmas cselekmény
- Túl sok kisodródás
- Hasonló a *Plane Crazy*-hez

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Az *N-Gen Racing*-gel az Infogrames valószínűleg eléri azt, amit a Psygnosis ért el a *Wipeout*-tal (méspedig, hogy egy jó nagy rakás pénzt keressenek vele). Igaz, hogy nem olyan izgalmas, mint egy valódi sport, a *Wipeout*-nál azonban komolyabban sikerült.

ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS

Egyéves előfizetés
esetén, teljes verziós
játékot küldünk aján-
dékba.

AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és
a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jut-
nak el legelőször. Ráadásként, egyéves elő-
fizetés esetén, megajándékozunk egy teljes
verziós játékprogrammal.

TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-23

E-MAIL: PSM@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk

Lapunkat OTP bankkártyája
segítségével is megvásárolhatja.

(06-1) 266-0000

hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható telefonszámon.

A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre

15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)

Fél évre

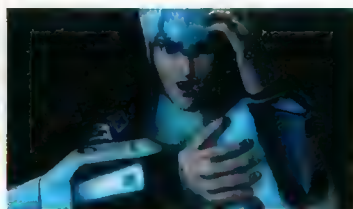
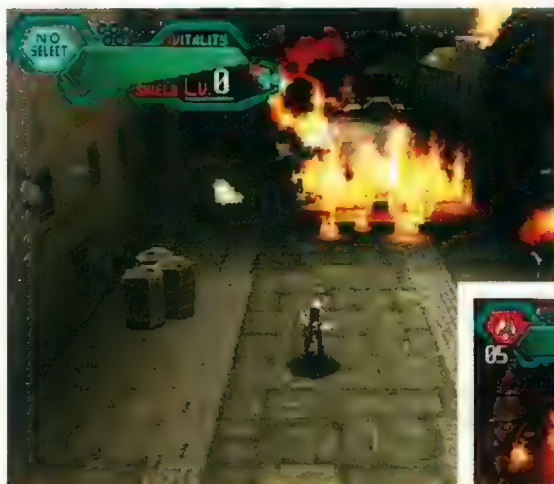
8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft)

ÚJ!

Silent Bomber

A BOMBERMAN ÉS A MILLENNIUM SOLDIER KERESZTÉZÉSÉBŐL

SZÜLETETT A STUDIO 3 ÚJ JÁTÉKA



A remekül kidolgozott Tutorial Mode ből megtanulhatjuk, hogyan kell a játék 99%-át képző robbantgatást elvégezni

A hogy a *Bomberman*-játékok sikere is mutatja, az ellenfelek megfelelően elhelyezett bombákkal történő semlegesítése legalább annyira kellemes lehet, mint a *Quake*-stílusú lövöldözés. A *Silent Bomber* új szintre emeli a robbantgatást, mivel a főhős a sokszoros túlerő ellenére semmi mással nincs felfegyverezve, mint bombákkal.

A bombákat vagy a földön lehet elhelyezni, vagy az ellenfelekre lehet dobni, persze kelő távolságból. Eleinte a rosszfiúk likvidálásához elég egy-egy robbanás, de később keményebbé válnak az ellenfelek, és már csak több robbanás, erősebb bombák vagy egyszerre több bomba robbantása teheti őket ártalmatlanná. A játék folyamán úgynevezett E-chipeket lehet begyűjteni, amelyeket a küldetések végén fegyvertárunk bővítésére fordíthatunk. Ezáltal megnöhet az egyszerre robbantható bombák száma és az egyes bombák hatótávolsága.

A játék sokban emlékeztet az olyan lövöldözősokra, mint a *Millennium Soldier: Expendable* vagy az *R-Type*. Az egyre erősebb ellenfelek hullámokban támadnak, és minden szint végén egy csúf és gonosz főellenféllel kell megküzdenünk, amely körülbelül 50-szer

akkora, és 100-szor olyan jól fel van fegyverkezve, mint mi. Egyszóval azzal a klasszikus felállással van dolgunk, amelyet manapság már inkább csak a játéktérkében lehet látni.

Grafikailag nézve a *Silent Bomber* nem igazán tartozik egy súlycsoportba az olyan já-

„Az egyre erősebb ellenfelek hullámokban támadnak”

tékokkal, mint a *Syphon Filter 2*, vagy a *Metal Gear Solid*, a főszereplő animációi azonban gyönyörűek, az átvezető videobejárszások pedig csaknem a *Resident Evil* minőségével veteksznek. Szintén szórakoztató, bár nem elsődleges fontosságú a Deathmatch mód. Többféle karakterrel és helyszínen játszhatóak a lezárolások, amelyek tulajdonképpen egy bombákkal játszott veredős játékkal egyenértékűek.

Igaz, hogy pár részletét más játékokból kölcsönözték, a *Silent Bomber* egyedi játék, és alig várjuk, hogy közelebből is megismerkedhessünk vele.

Justin Calvert

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A KIFEJEZETTEN MASSZÍV FŐELLENSÉGEK



A szintvégi főellenfelek sokféle formában jelenhetnek meg, azonban van egy közös vonásuk – a vérünket akarják. Némi kitanulással kitanulhatóak a támadási taktikáik, az első pár alkalommal azonban biztos, hogy jól alfelelen fognak rugdosni minket.



+ PONTOK

- Jó sok robbanás
- Frankó főellenfelek
- Kitűnő Tutorial Mode

- PONTOK

- Ismétlődés
- Gyenge történet
- Nincs elég mentési lehetőség

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Vajon honnan került elő ez a csodálatos játék? A Studio 3 mindeztől nem nagyon reklámozta ezt a szépséget. Reméljük, hogy a későbbiekben többet fogunk hallani róla.

Radikal Bikers



DUPLA SAJT, EXTRA SZALÁMI ÉS MOTOROZÁS
- GYERÜNK, ÉS SZÁGULDJ VÉGIG A VÁROS UTCÁIN NÉMI PIZZÁVAL

A *Radikal Bikers* hatalmas sikert aratott a játéktér-
mekben az örült bicikli-
kormányos irányító-
rendszerrel és az újszerű alapötlet-
tel, miszerint városokon kell ke-
resztülhajtani, miközben kerekeket
lukasztasz ki, autók között pró-
bálsz elrobogni, ja, és mellékesen
megpróbálsz kiszállítani a pizzát.
Az agyasok az Infogrames-nél úgy
gondolták, hogy ebből kiváló
PlayStation játék készülhet – nos,
ítt van, megérkezett, teljes dicső-
ségében...

A játék alapötlete egyszerű: mo-
torozz végig a városon, félrerugdos-
va az autót, miközben megpróbá-
od leszállítani a pizzádat, mielőtt a

**„A turbó hasz-
nátával végig-
rohanhatsz az
autók tetején”**

sajt kihúlna a tetején. A játéktérmi
verzióhoz hasonlóan a cselekmény
és a grafika meglehetősen rajzfilm-
szerű – élénk színek, gyerekes sze-
replők, és olyan robogók, amelyek
tutibiztos nem egy Vespa gyárból
kerültek ki.

De félre ne értse senki, a *Radikal*
Bikers nem küldetés-alapú, mint
mondjuk a *Driver*, hanem egy 100
százalékig arcade versenyjáték. Az
Arcade módokban tulajdonképpen

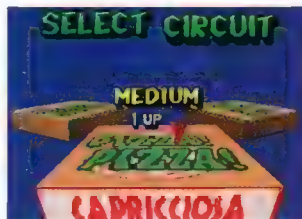
egy számítógép által irányított piz-
zafutárral kell megküzdened, aki az
igazat megvallva, igencsak jól veszi
az éles kanyarokat; sőt, hogy még
tovább menjünk, a power-upok vagy
rövidítések használata nélkül marha
nehéz lehagyni. Ezen kétségkívül vál-
toztatnak majd a fejlesztők.

A játéktérmi verzióban csak egy
pár pályán próbálhattál szerencséd, a
PlayStation változat készítői azonban
28 új kört építettek a játékba, a
földgolyó különböző pontjain elszór-
va. Most végre megtudhatod, hogy
milyen munka lehet pizzafutárnak
lenni New Yorkban, Angliában, Fran-
ciaországban, és Olaszországban.
Nem egyszerű, nekünk elhiheted...

A valós életben felelhető futároktól
eltérően, akik cukros italokkal
próbálják magukat ébren tartani, a
Radikal Bikers gárdája rendelkezésre
állnak a power-upok, amik segítség-
vel megkönnyíthetik a forgalmon való
keresztüljutást. A turbó használata-
val a kocsi tetején ronthatasz végig,
míg a rúgás power-uppal egyszer-
rűen mindent elsöpörhetsz az útból.

Az előzetes verzió grafikai hibái-
nak és a nehézségi szintek játszha-
tósága tétele még hátravan. Emellett
mindig szívesen látjuk az öreg arca-
de klasszikusokat, és a *Radikal*
*Bikers*ben megvan az a valami, ami-
től újra és újra leültsz vele játszani.
Ha a feljebb említett hibákat kikü-
szöböljük, a *Radikal Bikers*-ből nagyon
frankó versenyprogram válhat. Nem
klasszikus, de azért ahhoz elég szó-
rakoztató, hogy jópár órát eltöltésél
vele a TV előtt ülve... ■

Dan Meyers



A pizzafutárkodás sosem
volt még ilyen radikális; válaszd ki a
pályádat az egyre összetettebb pizzák
segítségével, azonkívül a neked szim-
patikus tinédzsert, aki majd megüli a
robogót, és irány az utca...

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK AZ ÉLETBEVÁGÓAN FONTOS POWER-UPOK



Ha bármilyen eséllyel szeretnél bírni a játék végigviteléhez, akkor jobb, ha az összes turbót
összeszeded, ami csak a pályán található. Ellenkező esetben könyörtelen ellenfeled egyszerűen túl
gyors lesz majd felsőbbrendű járgányával ahhoz, hogy egyáltalán utolérj. A turbók legtöbbször sokat
besegítenek ebben, de a te dolgod, hogy megtaláld a rövidítéseket.



PONTOK

- Szinte függőséget okoz
- Te hajtod végig a pályán
- Jó poén, még kormány nélkül is

PONTOK

- A zenéje idegesítően rossz
- Kicsit mintha túl nehéz lenne
- A grafikát még finomítani kell

MIELŐTT MEGVENNÉD

Igaz, a *Radikal Bikers* ta-
lán még fejlesztendő grafi-
kailag, de hogy az élettar-
tás mekkora lesz, még nem
tudható. A kétjátékos mód
teljesen OK, de a trükkös
pályaszerkezet miatt nem
mindig látni, hogy merre
kell menni.

Gekido

VEREKEDD VÉGIG MAGAD AZ UTCAI VAGÁNYOK BANDÁJÁN,
MAJD TÁNCOLJ DÉMONI VEZETŐIK FEJÉN



A négy játékos mindegyikének hatáson mozdulatsor áll rendelkezésére. Haladj előre és nyerd új mozgáskombinációkat

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK A MASSZÍV UTCAHARCOS STÍLUSÚ BEFEJEZŐ MOZGÁSOK



A legtöbb ilyen jellegű játékban a mozdulatok korlátozott minősége miatt a befejezéshez nem szükséges fejlett vezérlőkészség (milliószor megütöd az ellenfeled, mire az kupacba omlik össze). A Gekidoban egy halálos ütése kombinációs sorozat után villámgyors befejező mozgással végzel vele. Katartikus élmény!

Kilépni az ajtón?" Ez az a felszólítás a cselekvésre, amire sok veredős játék gondosan ügyel. Ahogy már a *Ninjaban* és a *Fighting Force*-ben láttuk, vesződséges vállalkozás lehet a 3D-s utcai séta és a küzdelem kombinálása. Mégis, a *Gekido* azt az utat választotta, hogy kilép az aréna biztonságos korlátai közül, és szembenéz a nem kellően fogékony vezérlés és az elégtelen számú hasznos mozgás kockázatával.

Talán bölcsen, a *Gekido* az arcade-es utat választja (gondoljunk csak a *Double Dragon*-ra és a *Streets of Rage*-re). Nem sokat törődik azzal, hogy titkolja, tulajdonképpen egyik útról, bárkáról vagy vonatról a másikra röpködsz. Ehelyett arra koncentrálsz, hogy annyi mutánsal és orgyilkossal zsúfolja tele mind egyik szintet, amennyivel csak lehetséges. Fegyveres férfiak, késs nindzsák, óriási robotok, viczorgó kutyák és hevesen támadó emberi-állati teremtmények az ellenfeleid. Kezed és lábad erejével, vagy elhagyott ellenséges fegyverekkel kell őket legyőznöd.

A *Gekido* kétségkívül erőssége utcai harcos riválisaival szemben mozdulatgazdagságában van. A legtöbb efféle játékban hamar merevre unod magad a szabályszerű rúgásoktól, ütésektől és csapásoktól. A *Gekido* a

kombinációkkal, a levegőben és guggolás közbeni mozdulatokkal elkerüli az ismétlődés veszélyét. Az előrehaladás jutalmaként új mozgásfajtákkal gazdagodunk, a kezelőgomb kombinációkat egy rendezett, képernyőre írt keret jelzi ki, és mindegyik játszható szereplő a változatosságot erősíti.

Ha nem is túl eredeti, de mégis, a *Gekido* magas színvonalúnak és jól kivitelezettnek tűnik. De vajon mennyire tartós? Mint a legtöbb arcade játék, a *Gekido* is egyenesvonalú, és inkább a folyamatosságra, mintsem az új-rakezdésekre épít. Ha a masszív

„A *Gekido* annyi mutáns és orgyilkost zsúfol össze, amennyit csak lehetséges”

szinteket nem akarsz újra-játszani, nagyon is könnyű lehet keresztülmenni mind a tizenhét misszió (feltéve, hogy ezek nem kerülnek minden alkalommal pénzedbe). A tartóssága inkább attól függ, a négyjátékos-harc-orgia vajon elcsábít-e egy újabb menetre?

Pete Wilton



+ PONTOK

- Rengeteg mozdulat
- Nagy szintek és jó harcosok
- Jó irányíthatóság

- PONTOK

- Néhány ellenfél csatlódást okoz
- Nem túl eredeti
- Valószínűleg nem lesz tartós

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Édeskeves az olyan nem árkados, konkurens küzdőjáték manapság, ami miatt a *Gekidónak* aggodnia kellene, továbbá lenyűgöz bennünket a játék átfogó lendülete, különösen a mozgások terén.

Kiadó: EA

Fejlesztő: In-house

Játékosok száma: Egytől négyig

Megjelenés: Április

versenyzés / teljesítmény / ütközések / karrier

ELŐZETES

Need For Speed: Porsche 2000

A NEED FOR SPEED-ES HAGYOMÁNYOK FOLYTATÁSA, DE ÓCSKA AUTÓK
HELYETT A LEGJOBB NÉMET TECHNIKÁVAL VERSENYEZHETÜNK

A Need For Speed-sorozat lassan olyan terjedelmessé válik, hogy már nem is számoljuk a folytatásokat... Az EA eddig mindig elő tudott állni valami újjal, éppen ezért olyan megrázó a felismerés, hogy van, amikor semmi eredeti nem jut az eszükbe. A Porsche 2000 a régi Need For Speed-ek és néhány ismert autós játék keresztezéséből született. Példának ott vannak a Hot Pursuit-ból nyúlt rendőri üldözések, a Gran Turismo-s Career Mode és a Porsche Challenge porschei.

Javára legyen mondván, hogy a Porsche 2000 annyira tele van szűfolyva opciókkal, mint egy kis Polski lenne, ha kettőnél többen próbálnának beleülni. A Career Mode története 1948-ban kezdődik, amikor is felvesznek minket tesztpilótának a Porschéhez. Különféle – egyre nehezedő – kihívásoknak kell eleget tennünk, és szépen lassan elkezdünk felfelé mászni a számlálórán. A vezetés egy része tesztpályákon történik, egy része pedig országutakon, ahol rendőrök és vasárnapi autósok nehezítik meg amúgy sem könnyű életünket.

Arra is van lehetőség, hogy némi pénzzel a zsebünkben elkezdjük felépíteni a saját Porsche-gyűjteményünket, és versenyeken való részvétellel keressük meg a pénzt az istálló fejlesztésére. A Career Mode-

ban valóban telik az idő, ami azt jelenti, hogy az autók folyamatosan veszítenek az értékükből, és a különféle Porsche-modellek az aktuális évszámnak megfelelően jelennek meg. Lehetőség van osztott képernyős versenyekre is, ahol egyszerre akár

„A történet 1948-ban kezdődik, amikor is felvesznek minket tesztpilótának a Porschéhez”

négy játékos is összemérheti a tudását. A Capture The Flag egy mindig változó ellenőrzőpontokkal játszott verseny, a Chase-ben pedig az a cél, hogy az ellenfél autóját minél jobban összetörjük.

A Need For Speed sorozatnak mindig is volt némi arcade-beütése, a Porsche 2000 irányítása viszont a sorozat többi részéhez képest trükkösebb lett. Igaz, hogy nem teljesen élethű, de a Gran Turismo-stílus kedvelőinek kellemes perceket okozhat a játék. Azt azonban ne felejtsük el, hogy a Porschék tulajdonképpen csak szépen fel díszített Fiatok.

Steve Owen



Van néhány egészen speciális verseny, mint például a 15 másodperces Time Attack - ahol nem szabad 15 másodpercnél jobban lemaradnunk az ellenféltől - és a Capture The Flag, ami egy változó ellenőrzőpontokkal játszott verseny



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ ÁLMOK VALÓRA VÁLNAK...



Ami igazán izgalmassá teszi ezt a játékot, az a lehetőség, hogy a Porsche néhány egészen különleges modelljét is vezethetjük. A szériautók mellett beülhetünk kifejezetten versenyre kifejlesztett autókba is, amelyek néha elég nehezen boldogulnak az országúti pályákon.



+ PONTOK

- Sok dögös autó
- Sokféle játékopeció
- Négyjátékos-üzemmod

- PONTOK

- Nehéz irányíthatóság
- Csak Porsche-mániásoknak
- Semmi igazi újdonság

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Azt kell mondanunk, hogy a játék elég jól sikerült darab. Igaz, hogy egy kicsit túlságosan is hasonlít a Gran Turismo-hoz, de azért van benne néhány eredeti ötlet. És kinézetre is elég jó.

MÉDIA CD/DVD

KÖRKÉP

A PSM ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAPOK CD-I

>>Már megjelent>>

BATUCADA (Mole/UCMG)

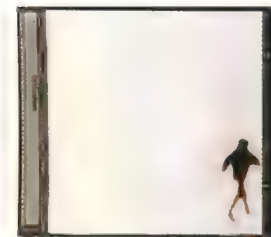
A Mole címke rangos válogatássorozatai (*Living Some Dreams, Science Fiction Jazz, Breaking the Ice*) után, egy új, már első hallásra is siker várható folyamatba kezdett. A *Batucada* azokat a modern tánczenei törekvéseket rendezte egy csoportba, melyek a latin zene, azon belül is a bossanova legjavából építkeznek.

A CD-n található dalok egy része a hatvanas években született, de hogy pontosan melyek, az csak a borító hosszas böngészése után derülhet ki a nagyközönség számára.

A válogatás szerkesztőinek ugyanis sikerült egy olyan egységes zenei világot létrehozni, amely bármelyik dél amerikai karnévalon megállná a helyét.

Vigyázat! A *Batucada* már az első meghallgatás után is megengedhetetlen életörömet teremt!

Értékelés: Ha ragaszkodsz a depressziódhoz, messzire kerül el! 9/10



>>Már megjelent>>

ORBITAL

The Middle Of Nowhere (Warner)
Ez a CD bizony nem a legfrissebb, de még csak azt nem mondhatom, hogy minden félelem nélkül vettem a kezembe. Kicsit elegend van már abból, hogy az elmúlt évtizedeket zeneileg meg-alapozó zenekarok új albumai üres és sablonos közhelygyűjtemények.

Az Orbital új korongja sem adja meg magát elsőre, talán másodikra sem.

A zenekart alkotó Hartnoll testvérek bizony márt azt csinálnak amit akarnak.

Azonban egyszer csak azon kaptam magam, hogy egész este a *The Middle Of Nowhere* szól és nem gáz. Annyira nem, hogy nem is keresek kifogásokat, hogy bezzeg a tizenvalahány évvel ezelőtti, korai, akkor zseniális, blablabla.

Az Orbital új lemeze egyszerűen tartalmaz mindent, amire én éven keresztül szerettem őket. Hosszú, folyamatosan épülő dalok, éteri női énekhangok, korrekt puttygások.

Felér egy veretómlesztéssel

Értékelés: 100 % Orbital 9/10



>>Már megjelent>>

ASIAN DUB FOUNDATION

Community Music (Warner)
Anglia legjobb koncertzenekara! Tavaly ezt a titult sikerült az A.D.F.-nek begyűjteni. Ezt csak akkor tudjuk teljes valójában értékelni, ha már egyszer is megtapasztalhattuk a zenekar bulijainak hangulatát. Az előző lemezükön található *Noxalite*, valahol Ázsiában forgatott, koncertklipje megfelelő kiindulási alap lehet. Óriási energiák, ázsiai zenébe oltott drum&bass punk, velük született düh és éles politikai állás-foglalások jellemzők erre az albumra is. Szerencsére nem csak egy dühös kisebbség politikai harcairól van szó, hanem általánosabb kérdésekben is ráhúzzák a vizes lepedőt azokra, akiknek vaj van a fején. A *Community Music* természetesen nem az elavulás előtt meditációhoz való Nyers, szenvedélyes, erős lemez. Nagyon, nagyon hangosan hallgasd, amikor csak teheted!

Értékelés: Élesebb mint a kard 7/10



>>Már megjelent>>

THE GOLDEN ARMY

egomachine (UCMG Magyarország)
Sokan kísérleteznek itthon és külföldön is, valami olyan zenei világ előállításával, ami egyszerre lopja be magát a legkommerszebb és a legigényesebb fórumokra is. Az arany középutt eddig még csak kevés esetben valósult meg itthon. Az *egomachine* egy ilyen lemez. Ha a zenei hatásokat kellene behatárolni, akkor valahol az Underworld és a Pet Shop Boys között helyezkedik el a the Golden Army, és állja a versenyt az összehasonlításokban.

Az igényes popzene nagyon tág meghatározás, valami olyan, ami egyszerre bömbölhet a tuning Ladákban, a menő butikokban és a rádiókban is. A the Golden Army nagyon cél tudatos csapat, ez látszik az *egomachine* klipjén is, amit maguk terveztek, rendeztek és kiviteleztek. Ha a terveik ilyen ütemben valósulnak meg, akkor még lehet egy-két kellemes meglepetésben résznünk.

Értékelés: Popzene 2000 7/10



>>Megjelenés március végén>>

THE CURE

Bloodflowers (Universal)
Amikor Te meg én visszanezünk, tágra nyitott szemekkel, minden ami történt, kíváncsi voltam, fogunk-e emlékezni arra, hogy milyen érzés élni...
Valahogy így kezdődik a Cure új albuma. Robert Smith szavait teljesen meg is lehet érteni. A Cure sokaknak egy nyafogós, életunt, elborult zenekart jelentett, szerintem csak kevesen látták benne azt, hogy a sok szomorúság valójában valódi pozitív üzenetet hordoz. Az *Our of this World* így folytatódik: tudom, hogy menni kell, rájöttem, hogy túl sokáig maradtunk egy helyen, mindig vissza kell térni az igazi életbe, ahová tartozunk... Csak így tovább Robert! Ha ez azt jelenti, hogy még lesz egy pár hallgatható Cure lemez, mint a *Bloodflowers*, akkor már nem jöhet nagy baj.

Értékelés: A Cure magára talált. Ez már önmagában is jó hír. 7/10

THE GOLDEN ARMY



Ki rendezte az *egomachine* klipjét?

1. George Lucas
2. the Golden Army
3. WIZ

Azok között akik az alábbi kérdésre helyesen válaszolnak, 5 db. *egomachine* CD-t nyernek!

A válaszokat Május 1-ig várjuk az alábbi címre:
Budapest 35. Pf. 141. 1306

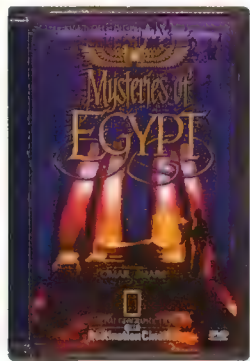
A YONDERBOI JÁTÉK NYERTESÉI:

- Hegedűs László, Óhid
- Bálint Kálmán, Zalaszentergót
- Horváth Lajos, Kiskunfélegyháza
- Tóth Anna, Sály
- Kósa Szilárd, Budapest

A helyes válasz a the Doors volt, minden nyertesnek gratulálunk!



A HÓNAP DVD-I



>>Már megjelent>>

MYSTERIES OF EGYPT

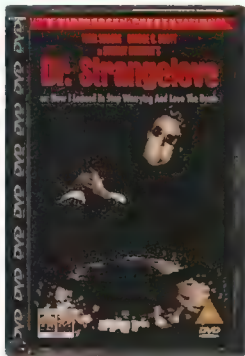
(CHOICE DISC/GONG EXPRESS)

Csak a borított láva is bizserégni kezdett a szemem. Egy IMAX film, a National Geographic gondozásában, az ősi Egyiptom és Omar Sharif a főszereplő! Ezt nehéz még fokozni, sőt kicsinyes gyanakvással rögtön kételkedni kezdem. A film pedig parádésan cáfolta a kétségeimet, már a nyitójelenet megér egy misét. A DVD nem csak tájképek és áltudományos mesék szövevénye, hanem Omar Sharif személyében egy bölcs, idős mester avat be a rejtelmekbe. A korhűség kedvéért 34 napig fogattak statisztákkal az eredeti helyszíneken az IMAX kamerái, hogy Egyiptom virágkorát teljes valójában tudják megmutatni. Jartál már egy piramis belsejében a Tomb Raider-en kívül? Itt az idő!

Extrák: trailerek, hogyan készült,

5.1-es hang

Értékelés: A furaok a filmkészítők ellen. A néző csak nyerhet. 8/10



>>Már megjelent>>

DR. STRANGELOVE

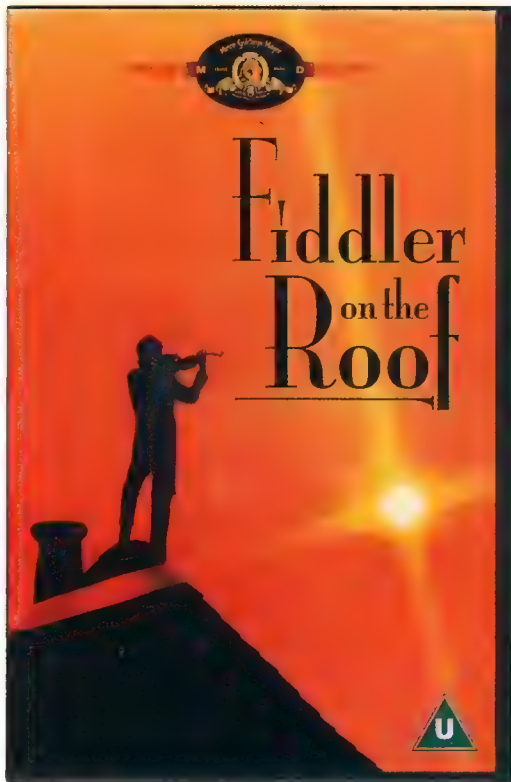
(InterCom)

Ha azt mondom, hogy egy fekete-fehér, mono, csaknem 50 éves film sokkal lebilincselőbb mint sok mai társa, teljesen jogosan gondolnátok hülyének, vagy élevesztélyesen szobának. Pedig ez a helyzet. Adott egy öntött amerikai tábornok, aki a saját kezébe veszi a világ sorsának irányítását és beindítja az atomháborús gépezetet. A bombázók útban a Szovjetunió felé, a ruszik leendő választótól pedig beszkol az amerikai főkecsok tanácsa Stanley Kubrick klasszikus fekete komédiája egyszerre nasztó, mulatságos és aktuális ma is. A zenális Peter Sellers tripla szerepben, mint főgonosz, amerikai enok és Mandrade kapitány.

Ha valamelyik játékfejlesztő megszerzné a Dr. Strangelove ogait, letarolhatna mindegy eddigi háborús játékokat a listáról

Extrák: Magyar feliratok, filmográfiák, galériák, trailerek

Értékelés: A hangulata veri még a Medal of Honor is. 8/10



>>Már megjelent>>

HEGEDŰS A HÁZTETŐN

(Gong Express)

Ha én gazdag lennék, ... Ezt a idézetet nem kell senkinek nagyon bemutatni, százharcszor látta, hallotta már mindenki, és most végre DVD-n is megszerezheted Tevére, a szegény tejesember történetét. Szerilem, büszkeség és hit a cári Oroszországban. 1971-ben a film nyolc Oscar díjra volt jelölve és maig is igazi gyöngyszem. Eredeti szereposztás, eredeti nyelven. A musicalt először 1964-ben mutatták be a new yorki Imperial Színházban, és a Broadway történetének leghosszabbban műsoron tartott darabja lett. A film is hasonló karriert futott be, nem vár más a DVD-s verzióra sem.

Extrák: A rendező, Norman Jewison és a főszereplő, Topol kommentárjai

Értékelés: Nem mondom, hogy még nem láttad! 9/10

A hónap DVD-i igazi klasszikusok. Mindenki gyűjteményében ott kell lenniük. Együtt az egész család, apu, anyu, gyerekek, kutyák, macskák. PLAY.



>>Már megjelent>>

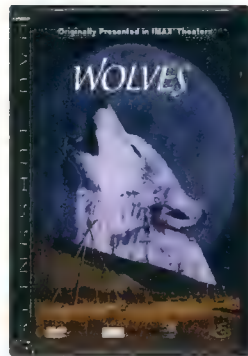
ÉNEK AZ ESŐBEN

(InterCom)

A történet és a melódiák szintén abba a kategóriában tartoznak, hogy nem igen kell hosszasan bemutatni őket senkinek. Nekem, ma Magyarországon, a történet egy érdekes, sajnos aktuális tanulsága ragadta meg a figyelmemet. A film, mint ezt mindenki tudja, az 50-es évek elején készült és a 20-as években játszódik. A némafilmkorszak végén, a hangosfilm megjelenése okozza a fő problémát. Az ünnepelt szász hangja sehogy sem illik az új gigaproduktcióba, a megoldás pedig már akkor is(!), triviális. Kell valaki, aki elénekli helyette a dalokat és dől majd a lé. Nem ismerős ez a megoldás valakinek, ma Magyarországon? Az első playback botrány akkor jó véget ért. Alig ötven év és itthon is megbűnhődnek a gazok. Addig lehet tátogni.

Extrák: nincsenek

Értékelés: Gene Kelly, esernyő, tánc 8/10



>>Már megjelent>>

WOLVES

(Choice Disc/Gong Express)

Az indiánok és a fehér emberek kultúrája között az is a különbség, hogy hogyan itélik meg a környezetükben élő veszélyes ragadozókat. Mi, a sápadarcúak, félünk és mindent megtettünk azért, hogy ne legyenek túl sokan. Ez sok faj, pld. a farkasok esetében is, nagyon jól sikerült. Egy hajszál híján teljesen kipusztítottuk a vadon élő példányokat. Mindenre elszánt biológusok egy csoportja megpróbált egy csapat farkast visszastokolni a természetes élőhelyére, a Yellowstone Parkban. A legnagyobb problémát most is az emberek jelentették, a helyi farmerek még tünetet is szerveztek az ordo-sok ellen. A csak nem kétórás film eredetileg a zenális IMAX mozikban volt látható, most pedig bárki megszerezheti DVD-n is. A Wolves bemutatja a világ farkasait, a Yellowstone ki-sérletet és a horda hétköznapiját. Ha Maugli ezt láthatta volna sokkal könnyebb lett volna beilleszkednie.

Extrák: Magyar szinkron, interaktív menük

Értékelés: A legjobb poénokat csak sokad-jára vesszéd észre 9/10

JÁTEK

EVITA JÁTÉK



Amint látod, a DVD oldalon a musicalek a főszereplők. A PSM 3 szerencsésnek egy-egy EVITA DVD-t juttat, csak az alábbi kérdésre kell helyesen válaszolni.

Melyik országban játszódik az EVITA?

1. Egyiptom
2. Magyarország
3. Argentina

A válaszokat az alábbi címa várjuk Május 1-ig: Budapest 35. Pf. 141. 1306

A MÚLT HÓNAP NYERTESEI:

- Nagy László, Ajka
- Bagi András, Pécs
- Hegedűs Róbert, Budapest.

A Nyomorultakat Victor Hugo írta, a nyerteseknek gratulálunk!



PSM VERSUS...

MURÁNYI

BALÁZS

A Z+ LEGNÉPSZERŰBB MŰSORVEZETŐJE EGY CSOKOR VERSENYJÁTÉKBAN CSILLOGTATTA MEG TUDÁSÁT. A VÁLOGATÁSNÁL PEDIG ÜGYELTÜNK ARRA, HOGY NE LEGYEN KÖNNYŰ DOLGA.

>Helyszín: Murányi Kereskedőház, Mammut Üzletközpont 1024 Budapest, Lövőház u. 2-6. tel: 345-8200 >Fotó: Bognár József >Szöveg: Kósa Szabó Krisztina, Sinka Zoltán Gábor >Produkción: kszk+szg@tof.productions >e-mail: tof@externet.hu

Balázs bátor srác. Teljesen ránk bízta, hogy milyen játékokkal várjuk. Azt már az interjú előtt is tudtuk, hogy az autóversenyek közel állnak hozzá. Hadd szóljon alapon, a PlayStation világának legkülönfélébb versenyjatekait szemeltük ki neki. A következő programok kerültek terítékre: *Nascar 2000* > *Rollcage Stage II* > *Castrol Honda Superbike Racing* > *Bug Riders* > *Micro Maniacs*

Verseny. Ez talán az egyik legjobb móka, amivel a számítógépes játékok kényeztethetnek minket. Nincs is annál komolyabb érzés, mint amikor elsőként szakítasz be a célba. Ez az érzés pedig csak fokozódik, ha a barátaid ellen kell felvenned a küzdelmet. Balázssal egyszer egy házibulin már nagyon komoly csatát vívtunk *Colin McRae Rally*-ban. Most sem alakult másképp. Már az elején ezzel kezdte:

- Egyedül játszom? Na neeee! Játsszunk ketten!

Nem volt mit tenni, a vendég határozott kérése ellen. Belevágtunk a küzdelembe.



hogy mit csinálsz. Egy megpördülés és hiába vagy első, az egész mezőny elhúzott melletted.

Legyünk ösztintek, a bemelegítésnek szánt futam nem zárult nagyon fényes eredménnyel. Stabil utolsó helyek, törés, zúzás, ráadásul sikerült eltévedni a zárt körpályán. Balázs rutinosan kommentálja az eredményt:

- Nyolcból nyolc, ez tulajdonképpen bemelegítésnek nem rossz. -

A második eresztés már sokkal jobb eredményeket hozott. Szoros küzdelem az első helyért, közben laza csevegés a régi szép idők játékaikról, még a PlayStation előtti időkből. Balázsnak ravasz trükkjei vannak arra, hogy mivel kell elterelni az ellenfél figyelmét. Felidézi a *Raid Over*

Moscow c. klasszikust, és közben elmegy a belső íven. Az eredmény garantált. A PSM autója háromszor pattant vissza a korlátról, majd huszonötösör pördül meg a fűvön. Harsány röhögés a produkció jutalma és Balázssal már csak a célban találkozunk.

Bosszúból rögtön egy új futam következik, ezúttal nem ovális pályán. Az eredményt jobb elfelejteni. Mindenkin.

- Inkább átvágok a hegyen! - kommentálja Balázs a fűvön töltött hosszú percek, mi pedig felzaklatva egy új játékot javasolunk a versenyszellem élesítésére.

LEVEL 2

Rollcage Stage II. A PlayStation egyik legutibb versenysorozata a *Wipeout*. A siker, más, hasonló játékokat is világra segített. A séma mindig hasonló, jövőbeli hangulat, soha nem látott járművek, az ellenfelet nem csak megelőzni, de megsemmisíteni is lehet. A *Rollcage* második része megüti a *Wipeout* sorozat által magasra tett mércét. A futurisztikus árokfutódsi egyik legújabb darabja, már az intró alatt hangos ovációra készítette vendégünket.

- Ebben nagyon jó lesznek! Már most érzem! - és Balázs most sem állított valótlant.

Gravitáció ide vagy oda, fent vagy lent, a falon vagy a plafonon nem számít. A játék legzűrösebb pillanatai sem okoztak gondot, bár meglepetésekben nem volt hiány. Teljes sebességgel a plafonról lezuhanni, egy laza külső íven vett kanyar után a semmibe zuhanni, a vége mindig ugyanaz, azt sem tudod, merre van az arra.

- Hol vagy Balázs? Most komolyan fogalmam sincs, merre megyek! Fel a falra! Most véged van! - a *Rollcage Stage II* megtette a magáét. Balázs a játékfüggőség első jelei után érdeklődik.

LEVEL 3

Castrol Honda Superbike Racing. Balázs közölte, hogy most egyedül vág neki. Csak később derült fény a hihetetlen önbizalom

LEVEL 1

Nascar 2000

Iszonyatos sebességgel körbe-körbe egy ovális pályán. Maximálisan tudnod kell,

JÁTÉK

Balázs 5 db. Z+ póldot ajánlott fel, amelyeket azon sörencsések között sorolunk ki, akik az alábbi kérdésekre helyesen válaszoltak:

Mi a Z+ országjaro kívánságműsorának a címe?

1. Három kívánság
2. Megálló
3. Önök kérék

A válaszokat Május 1-ig várjuk az alábbi címre: 1306 Budapest 35 Pf. 141

Az ígyy Hónaljmirigy játék nyertesét Frisch Erika Budapestről Gratulálunk!

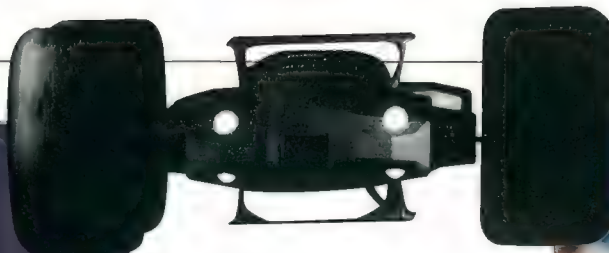
MI LENNE HA?

Balázs egy játék megtervezésében venne részt legszívesebben.

Természetesen a program versenyjáték lenne, hihetetlen sebességgel.

A legeredetibb játéknak a *Micro Maniacs*-ot tartja.





Balázs versus PSM (Sinka Zoltán Gábor)

okára. Egyszerűen nem tudott hibázni. Nem hittünk a szemeknek. A startnál akadt ugyan problémák a váltó körül, de villámgyorsan ledolgozta a hátrányt. Akkor előnyre tett szert, hogy még a borulások különféle változatainak bemutatására is maradt ideje. A főlényes győzelem után, Balázs bevallotta, hogy nagyon szeret motorozni és az ilyen játékok a kedvencei közé tartoznak. Ám ez nem nyerte el a tetszését, túl könnyűnek találta.

LEVEL 4

Bug Riders. Bogárv verseny. Az ötlet már első hallásra is zseniális. Középkori környezet, bizarr versenybogarok, választható zoké-lovagok. Egyedül a kivitelezés az, ami nem stimmel.

Sem a grafika, sem az irányíthatóság nem ragadta meg Balázst.

- Az a legjobb, hogy ostorozni kell a bogaradat. - persze ennek is megvannak a határai. Ha szétvered az állatot, nem megy gyorsabban, inkább belehal. Ez rendben is van, csak a többi nincs. Sem



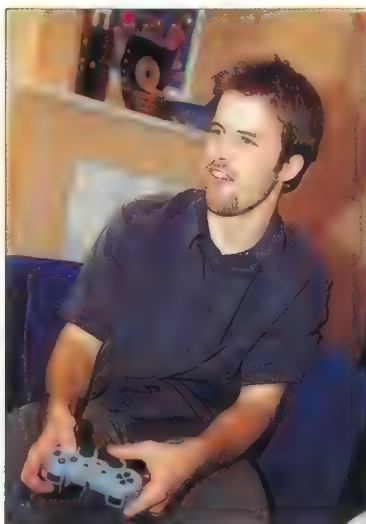
Balázs előzés közben

Balázs, sem mi nem találtunk különösebb élvezetet a bogarak halálra ostorozásában. - Ez egy beteg játék! Nincs rendesen kitalálva. - adja meg Balázs a végső dőfést. Az alapötlet pedig jó lett volna, de a többi...

LEVEL 5

Micro Maniacs

- Ez a játék a legkomolyabb! Nagyon jól Futóverseny! - szakadt fel az őszinte nevetés mindenkiből. A zsúrasztalon és a tankok között folytatott küzdelem közben egységesen visítottunk a röhögéstől.



Felraklak a falra

gon, és az nagyon rossz, ha valaki nem tud szabadulni a képernyő elől. Jó dolog játszani, de van más is a világban. Mozi, olvasás, színház, haverok. Az a legfontosabb, hogy ne csak a játékok töltsék ki az életed. A *Micro Maniacs*, vagy a *Rollcage Stage II* előtt hajnalig tudnék ülni minden nap, de meg kell találni az arányokat és akkor még nagyobb öröm egy-egy jó játék. - foglalta össze Balázs a tapasztalatait. A PSM sincs más véleményen. Csak a legjobb játékok érik meg a fáradságot, de még a legkedvesebb program sem tud mindent helyettesíteni... ■



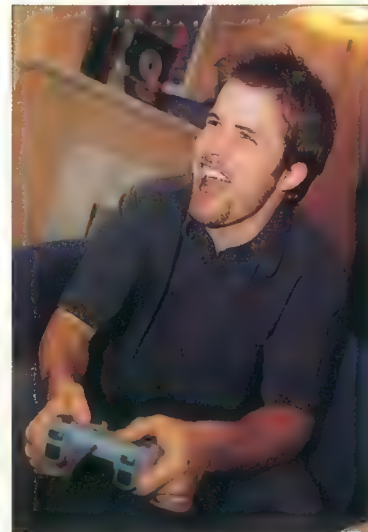
A *Bug Riders* nem volt az igazi

- Ja ott a pálya tényleg! Atyaúristen! Fesztékes lett a lába! De jól! Ez ki van találva! Ez a legjobb! - a teszt végeredménye visszavonhatatlanul megszületett. Balázs a *Micro Maniacs*-ra adta le a voksát. Egy játék legyen jól kitalálva, legyen hangulata és sokadik alkalommal is nyújtsa ugyanazt az élvezetet. Ez mind igaz ebben az esetben.

- Persze nem csak PlayStation van a vilá-



Bukásnak ennyire még senki nem örült



VISSZHANG

KÉT PSM EGYMÁS MELLÉ? * STAR LEVÉL FINAL FANTASYVEL * APRÓ KÉRÉSEK * ÉS PERSZE A NYERTESEKET IS KISOROLJUK



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja: KLAUSZ ANIKÓ

A HIDEG ÉS ELÉGGE

megbízhatatlan tavaszi időjárás nem vette el a kedves levélírók (kedvező – a szerk.) kedvét, mármint a levélírástól, ezért kezdjük is felbontani őket, csak úgy bele a középebe:

(...) Szívesen olvasnék összehasonlító tesztet az azonos, vagy hasonló típusú játékokról, pl. sportszimulátorokról (autós, öci, golf, teniszb. stb.) stratégiai játékokról vagy az akció, szerepjátékok gyöngyszemeiről. Egyrészt mellett mutatnátok be a közelmúlt s a jelen termékeit, mérlegre téve őket minden szempontból. Egy top-listát is megnéznék e témában – kíváncsi vagyok és sokszor tanácsotlan.”

Vörös Péter, Budapest

Ne keseredj el, Péter! Először is, top-listánk már van, amint te is láthatod, a legjobb forrásból – a magyarországi szoftver-előadásokat összesítve állítjuk össze, így abszolút megbízhatóan tükrözi a játékok népszerűségét! A játékok összehasonlítása viszont nagyon nehéz dolog. Mivel a PSM próbál objektív maradni, a játékokat egy-egy skálán pontozzuk, és tulajdonképpen az egész cikk felfogható indoklásnak. A pap alján pedig rövid összefoglalást találsz a jellemzőkről, plusz és mínusz pontokról. Ha egymás mellé teszel két PSM-et, és az egyiket a Spyro 2-nél, a másikat pedig a 10 Winks-nél nyitod ki, máris megvalósul, amit kértél, hiszen két azonos kategóriájú játék lesz összehasonlítva...

Milyen Tisztelt PSM Szerkesztőség!

Először is szeretném elmondani, hogy az írással való észrevételeimet nem sértések számomra. Túl sokat törődnek a PS2-vel. (Hát még azt a számot ha elolvasod! – szerk.) Amíg meg nem jelenik, szerintem csak a régi PS-vel kéne foglalkozniuk. (...)”

Losonczy András, Budapest

Késő, megsértődtem. És a PlayStation 2 már meg is jelent. És az egész szerkesztőség szerint mindenkit nagyon is érdekel, hogy milyen! A jövőben pedig teleírjuk az újságot PS2 cikkekkkel és... (innen néhány oldalnyi PS2 ömlengést kellett kihúzni – szerk.)

„Kedves szerkesztőség!

Gratulálni szeretnék először is az Újsághoz! Nagyon sok hasznos dolog és tipp van benne, melyek segítenek PlayStation játékaim jobb és minőségibb lejátszásához. Sajnos lemaradtam a decemberi számról, mert már a megjelenés napján nem tudtam megvenni! Reménykedek, hogy van rá mód, így utólag megrendelni Tőletek.

Előre is köszönöm és sok sikert kívánok a továbbiakban Nektek! Hű olvasótok és játékosotok”

Szabó Napsugár, Miskolc

Lehet valakinek egyáltalán ennyire aranyos keresztneve, mint Napsugár? Hihetetlen! De hát csak nem viccből írtad, vagy igen? Utána fogok járni. A hasonló problémákkal, vagyis lemaradtam-egyszámróllal küszködőknek van megoldásunk: A 97. oldalon, Múlt Lapok címen egy kedélyes kis dolgozat vár mindenkit, aki visszamenőleg akar rendelni. Tehát lehet. Napsugárnak viszont ajándékként elküldjük a kért decemberi számot, hogy lássátok, milyen utólrhetetlenül nagyvonalú is tud lenni a PSM szerkesztősége.

„(...) És a legjobban az tetszik, hogy mindig az igazi véleményeket írjátok le ebbe az újságba. Remélem tetszik a rajzom, a kérdésekre sajnos nem tudtam válaszolni. (...)”

Szigetvári András, Budapest

Ugye, van azért akinek tévedhetetlen ítélete találkozik a miénkkel! Kedves András, hát ha nem tudtál válaszolni, nem baj. Küldünk valami meglepít, jó?

Most jön az a rész, amit a legmohóbb tekintetek mindjárt elsőre megkeresnek... Igen, igen ismét megnyertétek az összes ajándékot, annyi helyes megfejtés érke-

STAR LEVÉL

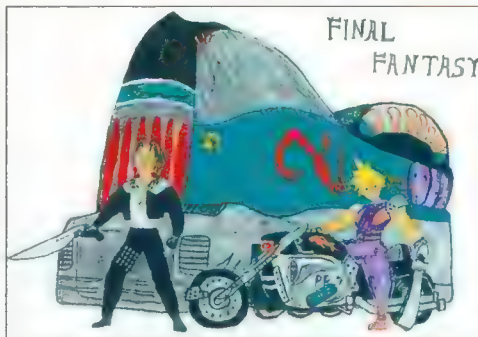
„Tisztelt szerkesztőség!

Azért írok, hogy köszönetet mondjak a sok hasznos előzetesért, ismertetőért és játszható demóért, melyek nagyon sokat segítenek a játékvasárlásban. Eddig egyik játékban sem csalódtam, amit az újság alapján vettem. Kedvenc játékaim a Final Fantasy és a Tekken sorozat. Sokan mondják, hogy fiús lány vagyok, de engem nem érde-

kel. (Kedvenc szereplőim Squall és Jin Kazama.) Remélem tetszik a rajz és a Final Fantasy-s közmondások.

Tisztelettel
Rádin Anna, Oroszlány”

A rajz egyéni beállításával nyert meg – látszik, hogy teljesen saját kútfőből származott az ihlet. A levél még egy viccet is tartalmaz, a közmondások mellett:



„Ha rövid a Gunblade, töldd meg egy lövéssel”

- Két Seed beszélget a Gardenben. Az egyik azt mondja:
- Kerestek a sakkzók!
- Engem? Miért?
- Azt mondták, hiányzik egy sötét paraszt!

Tehát mindenképpen feljogosít ButterCupra, amit már postázunk is.

zett, hogy véletlenül se maradt meg semmi. A szerencsések pedig, akik a 9. szám Butik rovatában feltett kérdésre válaszul Dee-Dee-t nevezték meg, (nem gondoltam volna, hogy ilyen sokan kedvelik a Cartoon Network sorozatait, azért volt a második kérdés is) vagy egy Pokémon figurát, – mondjuk Pikachut:

Strobel Veronika, Balatonalmádi – Chicken
Szollár Gergely, Kaposvár – Cow
Csordás Alex, Budapest – Future Batman
Szalai László, Rácalmás – Bugs Bunny Ball
Grász Péter, Pécs – Johnny Bravo
Lippay Csaba, Miskolc – Dexter
Szász Renáta, Kecskemét – Pokémon kulcstartó és labda
Nagy Kálmán, Budapest – Cow&Chicken ceruzadisz

Az Igazság Fáj beküldője, Szilágyi László, Orosháza már várhatja is a baby-Furby! Remélem az egész családot ugráztatja majd folyamatosan... Hol játszani akar, hol enni, rémes a kiejtése, és tényleg nem áll be a szája – de hát ezért is szeretjük.

A Sors kiismerhetetlen szeszély folytán ebben a hónapban senki sem vesztett el vagy tört össze vagy adott kölcsön megbízhatatlan, szakállas ismeretleneknek CD-t, hogy aztán soha ne lássa őket viszont, így aztán nem is küldünk pótlást senkinek. Majd kell még később, ahogy titeket ismerlek.

A következő hónapig, amikor állítólag már tényleg tavasz lesz, (bár most a TV3 időjós nélkül ki is lehet biztos ebben? – szerk.) jó játékot kívánok mindenkinek, és várom a leveleket; továbbá Haverok, buli, PSM!

Klausz Anikó

CSEVEGŐ

„Én is szívesen keresném partnereimet lányok személyében akik szeretnek PlayStationozni. Ezt komolyan gondolom, és szeretném, ha beaknátnak a címem ezzel a szöveggel: Olyan lányok leveleit várom, akik szeretnek PSX-ezni, és már sok játékot kipróbáltak.”

Grász Péter
7625 Pécs, Majtényi Ferenc utca 26

LETÖLTÉS

FEL, LE, UGORJ, TŰZ, NA MÉG ÁÁÁÁÁÁÁÁ.... ÍME AZ EHAVI TERMÉS



SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

Ö öö, hello – Pedro Pizzéri! Egy negyven centiméter átmérőjű pizza-alapot kérnek, *Micro Maniacs*-szel, egy fél *Player Manager*-rel és egy fél *Pro Pinball*-al, dupla *Demolition Racers*-szel. Legyen még rajta egy kis *N-Gen*, *Renegade Racers*, olajbogyó nem kell, ja, és még az új *Syphon Filter 2* extrákra is vágnék. Ezt az egészet spekeljék meg némi *Radikal Bikers*-szel. Mennyi is lesz? 1990 Ft? Kösz! Catherine Channon

A LEMEZ HASZNÁLATA

Betöltés után a ← és → gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demo elindításához az ⊗-et használhatod – némelyik demo után resetelned kell.

Problémaid vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelme: régi CD-k nincsenek haktáron!



Az összes karakternek van valamilyen power-upja, amit a pályákon található ikonok felvételével lehet aktivizálni.

Micro Maniacs

■ KIADÓ	Codemasters
■ MŰFAJ	Mini verseny
■ VERZIÓ	Játszható demo

A *Micro Machines V3* rég várt folytatása már nemsokára megérkezik. A legújabb rész azonban drámai módon feláldozta az apró kocsikat valami még fantasztikusabb érdekében – ez a *Micro Machines*. Ezek a kis mutánsok örült tempóban versenyeznek – gyalog. A demóban egyedül vagy egy barátoddal próbálhatod ki a négy karakter egyikét – Mesme, V4, Twister, Vortex. Mindegyik apró megszállott saját képességekkel rendelkezik. Mint az összes *Micro Machines* játékban, itt is minden pálya egyedi. Válaszd ki a neked tetszőt a Patry Poppers (egy bizzarr pudingos pálya, ahol az óriási kocsonyák kerülgetését megelőzően egy szülinapi tortából indultok – felfelé kilőve) és a Tank Top Terror között, ami egy diák rémálomszerű hálósobája, ahol lehet, hogy kedved támad



megállni a Játssz Videó-játékokat, Hogy Nyerhess Egy NÖT hirdetésre. Sajnos, az igazi W.H. Smith hálósobájában ilyesmi nincs. Tudjuk. Megnéztük...

■ Irányítás

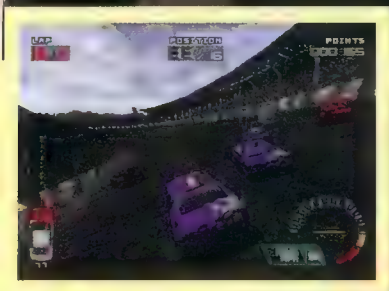
- ⊗ Gyorsít
- ⊙ Fék
- [1] Speciális támadás 1
- [2] Speciális támadás 2
- [R2] Ugrás
- [START] Szünet
- [SELECT] Kilépés

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban nyolc mániákus közül választhatsz, és olyan pályákon roboghatsz végig, amelyek magukba foglalnak mindent, a családias ebédőlasztaltól a baljós egyetemista hálósobáig.

■ További infók

A PSM a *Micro Maniacs*-ot a 058. oldalon vizsgálja mikroszkóppal. Lapozz oda, hogy mi lett a kutatások eredménye.



Az előzés a legjobb alkalom arra, hogy egy kis időt nyerj, és komolyabb sérüléseket okozz ellenfeleidnek – ne vesztgesd el a lehetőséget.

Demolition Racer

■ KIADÓ	Infogrames
■ MŰFAJ	Versenyjáték
■ VERZIÓ	Játszható demó

Készülj fel egy rázós menetre. A demóban egyből a cselekmény központjába kerülsz a Pitbull Országúton – egy háromkörös versenyen, ahol a győzelem nem feltétlenül a leggyorsabb. Ha nyerni akarsz, útközben kissé meg kell zúznod felebarátaidat is, akik még a versenyben vannak. Pontokat kapsz érte, ha behajtasz valakibe, úgy-hogy zúzz, vagy téged zúznak le...

■ Irányítás	
△	Kameraváltás
○	Duda
□	Fék

⊙	Az autókiválasztó képernyőnél szín- és logóváltás
⊗	Gyorsít
L1	Pick-up 1 (és duka)
L2	Pick-up 2 (és duka)
R1	Csúszás
R2	Nézetváltás
Start	Szünet
Stop	Kilépés

■ Egyéb jellemzők
A teljes játékban megtalálható az egy mozdulatos pusztítás is, stílusosan Felülről Érkező Halál néven, valamint az öngyilkos deathmach aréna.

■ További infók
A Demolition Racerst a PSM07-ben vettük górcső alá.



92 csapat és négy bajnokság közül választhatsz ebben a demóban, hogy belebújhass kedvenc menedzsered bőrébe nyolc hétre.

Player Manager 2000

■ KIADÓ	3DO/Anco
■ MŰFAJ	Futball menedzser
■ VERZIÓ	Játszható demó

⊗	Kiválasztás
L1	Súgó (amikor választható)
Stop	Kilépés

A 3DO és az Anco megpróbálja a világ leghitelesebb futball menedzser játékát elkészíteni, és ebben segítségükre van az a szakértőgárda is, aminek tagjait nagy gondnal válogatták ki a legjobb focicsapatokból. A demóban a 92 csapat bármelyikét igazgathatod egy nyolc hetes periódusban.

■ Egyéb jellemzők
A végső verzióban három interaktív meccs opció, részletes statisztikák és több, mint 30,000 játékos szerepel, emellett az egyéni- és csapatedzés (plusz egyéni karrier-menedzsment) is megtalálható benne, sőt, bármelyik nagyobb európai csapatot is igazgathatod.

■ További infók
Még többet megtudhatsz a játékról a következő számokban.

■ Irányítás	
△	Kiválasztás
□	Kiválasztás



Villámgyors
ujjak kellene hozzá,
hogy aktiválhasd a bo-
nuszt a gép tetején. Ne
felejtse el, a pontokért
jutalmat kapsz.



Válassz a demóban elérhető három karakter közül, majd csatold be az öveket -
rázós versenynek nézel elébe.

Pro Pinball: Fantastic Journey

■ **KIADÓ** Empire
■ **MŰFAJ** Flipper
■ **VERZIÓ** Jétszható demó

L1/L2 Bal kar
R1/R2 Lökösés

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzió háttérént egy Jules Verne-szerű kaland szolgál. Lődd ki a golyókat a Föld közepébe Steam professzor segítségével, és juss be a Titokzatos Szigetre, hogy megakadályozd a gonosz Yugov tábornokot a világ elfoglalásában.

■ További infók

A *Fantastic Journeyt* a PSM08-ban "szemléltük".

Játssz kedvenc flippereddel, anélkül, hogy egy rakás apród elmenne az egészre! A demóban teljes két per-
cen keresztül löködhetsz a golyókat. Egyszerű a játékmene: lödd ki a golyót, és a lehető leggyorsabban szerezz egy csomó pontot.

■ Irányítás

△ Magnoszaurusz bekapcsolása
○ Jobb kar
□ Új játék
× Golyó indítása
← Left flipper

Renegade Racers

■ **KIADÓ** Interplay
■ **MŰFAJ** Gokart verseny
■ **VERZIÓ** Jétszható demó

■ Irányítás

↑ ↓ ← → Kormányzás
× Gyorsít
○ Fék
L1 Pick-up 1 (és dudu)
L2 Pick-up 2 (és dudu)
R1 Csúszás
R2 Nézetváltás

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban több, mint 40 verser áll rendelkezésre, és egy kétjátékos opció.

■ További infók

A *Renegade Racershez* a PSM09-ben szerezhetsz több információt.

Ez a szuper-agresszív, mellébeszélést teljesen mellőző lövöldözős egyfajta katonai *Speed Freaks*. A szupergazdag Buck Billionaire hívást intézett az összes renegáthoz, hogy részt vegyenek a Renegát Bajnokságon. A jelentkezések csak úgy özönlöttek, és úgy tűnik minden ember – és kutyája – valamiféle renegátnak tekinti magát. A demóban három baljós külsejű jelentkező közül választhatsz, mielőtt beugranál a verdádba és nekiindulnál – vigyázz, rázós menet lesz. Vedd fel a cuccokat és power-upokat, de figyelj a csapdákra is, amiket azok a fránya ellenfelek hajigáltak el...

Syphon Filter 2

■ KIADÓ SCEE
■ MŰFAJ Lopakodós
■ VERZIÓ Videó

Ugy tűnik, az ujjgyilkos lövöldék ideje lassan lejár, és átveszik helyüket az olyanok, mint a *Metal Gear Solid* és a *Syphon Filter*. Ha az első játék nem volt elég jó, hogy a settenkedők táborába gyűjtsön téged is, a 989

mágusai új, fejlettebb verzióval jöttek elő. Újra Gabriel Logan vasalt bakancsai-ba bújhatsz, és több eszközt használhatsz, mint valaha – éjjellátó szemüveg, távcsöves puská, lángszóró. Ha azonban túl akarod élni a Death Match módot, igencsak ott kell lenned a spiccen...



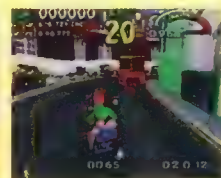
Miután már félórát cseropes növényként tevékenykedik, Logan végre akciósba lendül.

Radikal Bikers

■ KIADÓ Infogrames
■ MŰFAJ Bicikliverseny
■ VERZIÓ Videó

Azt gondolnád, hogy miután évekig játszottál az olyanokkal, mint Solid Snake, James Bond, vagy a

futballjátékosok, a pizzafutár dolga könnyű. Tévedsz – tele van veszéllyel, halált megvető fuvarokkal, és stresszel. Ezt az arcade újrafeldolgozást átggyúrták, újraírták, és nem kicsit újramegejítették. Dőlj hátra, nyalogasd a szád szélét, és hívd a helyi pizzafutár-szolgálatot.



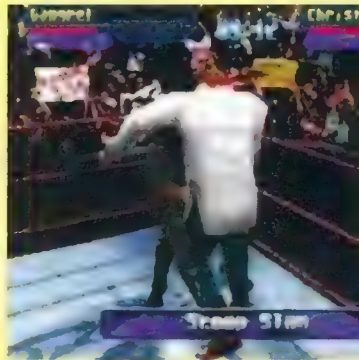
A pizzafutár dolga még sosem volt ilyen veszélyes – a terep-fuvarhoz komoly kormányzási képességek szükségesek

WWF Smack Down

■ KIADÓ THQ
■ MŰFAJ Pankráció
■ VERZIÓ Videó

Akár a Lycra, akár a nehézsúlyú birkózók látványa indít be – a WWF sorozatban mindez megvan. Ahogy várható, a valódi pankrátorok hatalmas választékából lehet kiszemelni

a neked szimpatikus arcokat, emellett saját versenyzőt is kreálhatsz, és annyi mozdulat kihozható a játékból, hogy még Will Smith is dobna egy hátast. A harc a ringen kívül-belül folyik, és a négy egymást csépelő játékkal teljes az iz-zadság-feszítél. Mi mást akarhatna még egy WWF rajongó?



A Smack Down egyelőre még csak nézhető – készülj fel a következő szám játszható demójára!

Colony Wars: Red Sun

■ KIADÓ SCEE
■ MŰFAJ Űrstratégia
■ VERZIÓ Videó

A *Colony Wars* saga harmadik része tényleg jobban néz ki, mint elődei – olyan jól, hogy neked is megakartuk adni a lehetőséget, hogy csodálhasd ezt az észbontó grafikát. Az egyik

jó tulajdonságát már itt felfedezheted – az eddigi, teljesen lineáris küldetésrendszer helyét adott egy sokkal szabadabb játéknak. Emellett ott vannak még a vérdíjak, és a bevásárolható fegyverek. De ha meg akarod tudni, hogy miért Marjorie's Kitchen a hajó neve – hát vedd meg a teljes verziót.



Kétség sem fér hozzá, hogy a Colony Wars: Red Sun a legdöbbenetesebb grafikájú Űrstratégia, amit valaha láttunk.



Érzed a g-t ahogy a járgányod csúcssebességre gyorsul?

N-Gen Racing

■ KIADÓ	Infogrames
■ MŰFAJ	Versenyjáték
■ VERZIÓ	Video

Hogyha kereszteznénk a *Wip3Out*, *Plane Crazy*, *Ace Combat* játékokat, valami olyasmit kapnánk, mint az *N-Gen Racing*. Az általad kiválasztott katonai vadászgépet ellenőrzőpontok sokaságán kell végigvinned, veszélyes terepen. De az, hogy hiányzik belőle az eredetiség, ellensúlyozódik a látvány és a levegő-levegő fegyverzet által. A kökemény technológiával, hogy megdobja a szívverésed BPM-jét, az osztott képernyős kétjátékos móddal, és a gyönyörűen kidolgozott arénákkal, amelyeken pont olyan nehéz végigmenni, mint amilyen kellemes rájuk nézni, az *N-Gen*-ben meg van minden, ami egy csúcs versenyjátékhoz kell. Lapozz a 80. oldalra, hogy te is értesülhess első benyomásaidról az előzetesben.

HOGYAN HASZNÁLJUK A LETÖLTETHETŐ CHEATEKET

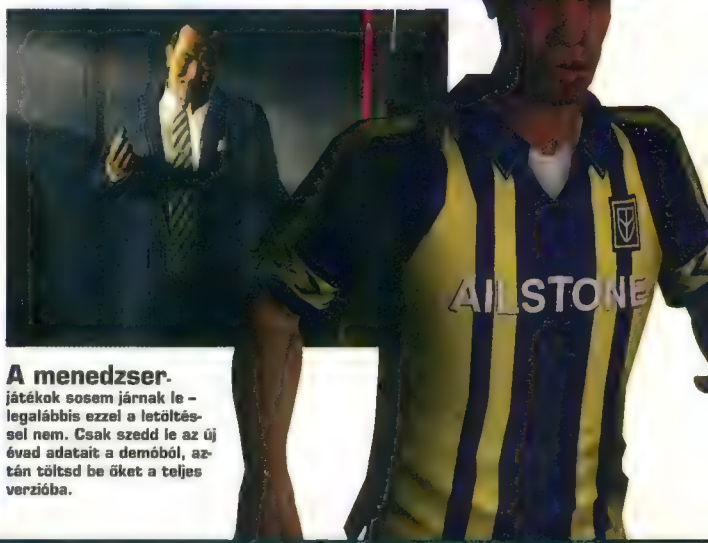
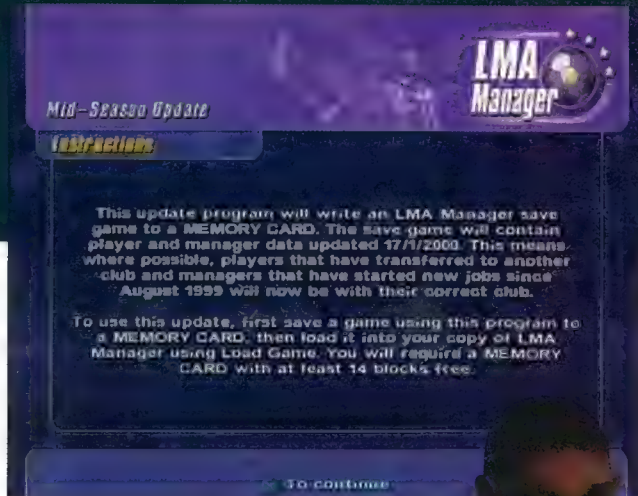
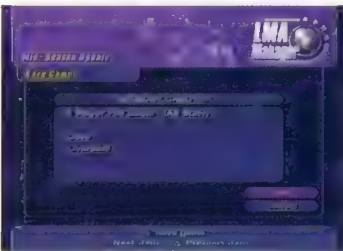
Rakd egy memóriakártyát a PS-be, és rakd be a demót. A főmenüből válaszd ki a Downloadot a **X**-vel, és nézd végig a játékalításokat a **↑** és **↓** segítségével. A kívánt mentést a **X** lenyomásával kiválasztva átkerül a memóriakártyára – ezeket felhasználhatod a teljes verzióban.

Kizárólag a PSM-ben: a Download segítségével hozzájuthatsz a legújabb cheatekhez. Csak másold fel a memóriakártyára és...

LMA Manager

■ KIADÓ	Codemasters
■ MŰFAJ	Futball menedzser
■ VERZIÓ	Letölthető

Indítás. Új futballidény adatai. Az eredeti LMA adat 1999 augusztusra jó. A letöltés 2000 január. Indítsd el az LMA Managert, vedd ki a lemezt. Tedd be a PSM demó CD-t, töltsd be, aztán mentsd le a memóriakártyába. Töltsd be az állást, mikor a játék megint a gépben van.



A menedzser. Játékok sosem járnak le – legalábbis ezzel a letöltéssel nem. Csak szedd le az új évad adatait a demóból, aztán töltsd be őket a teljes verzióba.

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMO CD-N

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

- A KIRÁLY COLIN COLIN MCRAE 2.0
- A KEMÉNY WWF SMACK DOWN
- A HÍRES UEFA CHAMP 2000

• A KAOTIKUS URBAN CHAOS

- A CSONTVÁZAS MEDIEVAL 2
- PLUSZ STAR IXIOM, SPIDER-MAN

ÉS A WTC WORLD TOURING CARS



Colin McRae Rally 2.0



WWF Smack Down



UEFA Champions League



Medieval 2



WTC World Touring Cars



GAMESTATION
 Sony PSX gépek, játékok adásvétele, cseréje.
XVI., ÖND VEZÉR 41. NY.: H-V 12.30-20.00.
TEL.: 06-209-291-248

TOBI BOX JÁTSZÓHÁZ
 PSX gépek adásvétele, cseréje, kipróbálási lehetőség.
 N64, SuperNintendo, Gameboy csere.
1173 BP., PESTI ÚT 44/A

JÁTEKÁLLOMÁS
 PSX játékgépek és tartozékok adásvétele, javítása.
 Legújabb játékok hatalmas választéka.
 Ny.: H-P 14-20-ig, Szo.: 12-18-ig, XVI Bp., Pálya u. 104

GAMES WORLD BT.
 Alapgépek, tartozékok, programok nagy választéka.
 Adásvétel, csere, kölcsönzés. Sony PSX, Nintendo 64,
 SNES., SMD II., Game Boy, Dreamcast.
 1191 Bp., Hunyadi u. 10-14. Tel.: 280-9091

PREMIER CENTER
 MINDEN EGY HELYEN AMIRE EGY PSX
 RAJONGÓNAK SZÜKSÉGE LEHET.
 9400 SOPRON, TORNA U. 8.

SZÍNES VIDEOTÉKA
 PSX-játékok, gépek, kiegészítők
 adásvétele, cseréje.
 PSM magazin kapható!
 A játékok kipróbálhatóak!
 Minden, amit a konzolról tudni akarsz...
 Bp., VII., Thököly u. 7.
 Telefon: 34-28-047
 30/92-45-023

GAME PARADISE
 Gépek, játékok, tartozékok adásvétele-cseréje.
 Viszonteladónak kedvezmény. A 6. játék cseréje ingyenes.
 Bp., III. Huszti u. 21. Tel.: (1)-367-8746
 Ny.: H-P: 10-18-ig, Szo.: 10-14-ig

**EZ ITT
 AZ ÖN HIRDETÉSÉNEK
 A HELYE!**

**Ha itt szeretne hirdetni, kérjük,
 lépjen kapcsolatba**
Horváth Henrikkel
 a (1) 457-1135 telefonszámon, vagy
E-MAIL: horvathh@dccd.hu
 Hirdetőkinknek ingyenes szövegírást
 és grafikai kivitelezést biztosítunk.

ELADNÁM, VAGY ELCSERÉLNÉM
 Doom és Ridge Racer Type 4 játékaikat.
 Érd.: 06-30-262-9816 16 óra után

ELADÓ EGY DARAB PLAYSTATION GÉP.
 (dual-shock) joytal, memóriakártyával.
 Érd.: 06-1-33-45-973

SIGNAL COMPUTER KFT
 Tv-játék szaküzlet. Gépek, tartozékok, programok.
 Folyamatos AKCIÓK!
1135 Bp., Béke út 100. Tel.: 340-8544

MEGACOMP
 Minden Playstation játék
 3990 és 5990 Ft-os összegben kapható.
 Bp. XX., Szent Erzsébet tér 10.

NINTENDO ÜZLET
 PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
 ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
 BP. VI., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007

NINTENDO ÜZLET
 PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
 ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
 BP. V., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

HOOLIGAMES
 SONY PSX ALAPGÉP, KIEGÉSZÍTŐK,
 PROGRAMOK KEDVEZŐ ÁRON KAPHATÓK.
 Bp. VI., Szondy u. 14. Tel.: 3324-681

KONZOL STÚDIO
 Videojáték-szakszervíz, kis- és nagykereskedés.
 Tel./fax: 218-1925, 06-20/9-888-337
 Nyitva: H-P: 11-19; Szo-V: 9-13

NEW GAME
 ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA,
 VÉTELE, CSERÉJE. TEL.: 20/988-4883
 5000 Szolnok, Batthyány u. 22.

GAME CITY
 Konzol játékok kis- és nagykereskedése.
 Gépek, játékok, kiegészítők adásvétele, cseréje.
 1139 Bp., Gömb u. 34. Tel.: 06-309-424-650

VIDEOJÁTEKOK
 Adás, vétel, csere. Bp.,
 Szt. István krt. 10. (udvar)
 Tel.: 349-2744, 06-302-596-976
 Ny.: H-P: 10-18-ig, Szo.: 10-13-ig

EREDETI PSX JÁTEKOK
 (Gt2, Croc2...stb), valamint új memóriakártya eladó
 Érd.: 06-36-454-287

**PSX GÉPEKHEZ HASZNÁLHATÓ
 V3 RACING WEAR**
 kormány eladó. Irányár: 16 000 Ft.
 Érd.: 06-30-2034-589

JÁTEKÁLLOMÁS
 SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK
 KELLÉKEK, ADÁSVÉTEL, CSERE.
 Gödöllő, Szilhat u. 4., Tel.: 06-28-421-988

NINTENDO SHOP-RON
 SOPRON LEGNAGYOBB VIDEOJÁTEK-SZAKÜZLETE
 9400 Sopron, Útleki u. 50.
 Tel.: 99-333-195

VIDEOJÁTEK-SZAKÜZLET
 PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy,
 PC CD-ROM játékok bő választékban.
 8200 Veszprém, Ady u. 79., Kossuth u. 6.
 Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

PÁZMÁNY VIDEOTÉKA
 Sony, Nintendo adásvétel, csere, gépkölcsönzés.
 9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4.
 Tel.: 06-20/9-565-322

MEGA TOP-X
 PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel.
 Akciós szoftver és hardver.
 9400 Sopron, Fűredi sétány 6.

PREDÁTOR VIDEOJÁTEKOK
 MINDEN, AMI VIDEOJÁTEK, GÉPEK,
 PROGRAMOK, TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJ!
 Tel.: 76/460-474; 06-20/9-682-899

APRÓ COM. KFT
 PC konfigurációk építése, PSX tartozékok és szoftverek
 teljes kínálata. Elénder internet-előfizetés.
 Bp. II., Máriaremetei út 116. Tel.: 275-80-70

FIGURA PLAYSTATION
 Játékok, gépek, kiegészítők
 adásvétele, cseréje.
 A játékok kipróbálhatóak.
 PSM magazin kapható.
 1066 BP., OKTOGON TÉR 3. TEL.: 06/1 343-5895
 NYITVA TARTÁS: H-P 10-18, Szo 10-14.

MARIO HOUSE
 Nintendo, Sega, Saturn, Sony, Ultra 64 gépek
 és játékprogramok, adásvétel és csere.
 Lego adásvétel.
 1139 Budapest, Úteg u. 29. Tel.: 339-43-53

PSX SOPRON
 Sopron legnagyobb videojáték-szaküzlete.
 9400 Sopron, Teleki u. 50.
 Telefon: 99-333-195

PSX SZAKBOLT ÉS JÁTEKKLUB
 PSX gépek, programok adásvétele, kölcsönzése.
 Salgótarján, Kassai sor 12.
 Tel.: 20/9-770-709



**SONY PLAYSTATION
 SEGA DREAMCAST**

Gecko Center

A Gecko Center immár
 Óbudán is óriási kínálattal és
 kedvező árakkal várja
 minden kedves vásárlóját!

Az üzletünkben minden esetben
 Sony PlayStation - Sega Dreamcast
 egy választékban megtalálható a játék. 34900.-
 Sony PlayStation 2 - Dual Shock irányító
 39900.-
 Játékok minden mennyiségben
 Gépek, kiegészítők, szenzációs árakon!
 Szervizelés garanciával, rövid határidővel.
 Sony PlayStation alapgép + dual shock controller: 32900.-
 Sony dual shock controller: 7500 - Phoenix dual shock controller: 5900 -
 Sony 1Mb-os memória kártya: 2900 - 1Mb memória kártya: 1900 -
 Sega Dreamcast minden létező kiegészítővel, játékokkal, továbbra is a legjobb árakon!
 Sega Dreamcast alapgép + irányító + demo cd + internet cd: 62500.-
 Kormányok, kábelek, pisztolyok, magazinok, egyéb tartozékok

Új, óbudai üzletünk címe:
 III. Silyanusz sétány 43-47
 Tel.: 240-27-46, 06209-644-789
 XIV. Adria sétány 4 c
 Tel.: 223-29-93, 06209-836-962
 Nyitvatartás: H-P: 12-19 Szo: 10-14
 Válassz akcióinkról, kedvezményeinkről, és egyéb érdekes
 http://www.gecko.hu/poli.net internetes oldalon olvashatsz

Gecko Center

Eladó az új tartozékok! Az arvaltoztatás jogát fenntartjuk, akciók a készlet



MÚLT LAPOK

A *PSM*-től kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot? Ez az oldal segít – vagy nézd meg az előfizetést a 81. oldalon.



A CD-n: Omega
Boost, Croc 2,
Anna Kournikova
Tennis, Aironauts, Time Slip, Opera
of Destruction, Total Drivin... stb.



A CD-n: Speed
Freaks, Tony
Hawk's Pro., Bugs
Bunny, Evil Zone, Rat Attack, UM
Jammer Lammy, Tekken 3... stb.



A CD-n: Wip3Ou
No Fear Downhill
Point Blank 2, Lego
Racers, RIC Stunt Copter, F1 '99,
Mission Impossible, 40 Winks... st



A CD-n: Quake
Dino Crisis, MGS
Special Missions, Th
Is Football, LOK: Soul Reaver, 40
Winks, Tarzan... stb.



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross... stb.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, Atariland... stb.



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Music
2000, Action
Man, FI '99, Ace
Combat 3, Eagle One (demók),
Colony Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage II, Space Debris, + letölthető cheatok... stb.



A CD-n: Syphon
Filter, Micro Man
Player Manager 20
Renegade Racers, Radikal Biker
CW: Red Sun... stb.

**MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL
1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!**

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

LÉKELT KUPONON

A fejlesztői pokol

Szöveg: Nick Ellis
Illusztráció: Stuart Harrison

LOTHAR, A CSODAKUTYA ÚJ PRODUCERT KAP, ÉS MEGKAPJA ÉLETE LEGSAZFTOSABB KRITIKÁJÁT IS.

Ez, igen! Játékfejlesztő akarsz lenni? Remélem, mostanra a Lothar, a Csodakutya fejlesztési naplója lett az új bibliád. Ha nem, egy bankban mindig kaphatsz állást.

Január 17, Hétfő

Valaki egyszer azt mondta: "A Szerelmhez vezető út tűskéssel van szegélyezve" – nos, a játék-fejlesztéssel ugyanez a helyzet. Eddig kirúgtak a lakásomból, egy lány haját az orrom előtt sütötték be egy csillagszóróval és Phil, a főnököm kénytelen volt felmondani egy szivarügyből kifolyólag. A mai nappal beadta felmondását. Szomorú, de valahogy majdcsak túlesszük magunkat rajta. A történet sokkal inkább hasonlít egy TV-sorozathoz, mint egy játékfejlesztési naplóhoz.

Január 18, Kedd

Az emeleten öltönyükben feszítő nagykutyák interjúvolják a megüresedett produceri posztra jelentkezőket: a szoros határidők miatt, sürgősen kapitányt kell találni a Lothar project élére. Mindenki az új göréről pletykál. Jó pár furcsa alak

megfordult a cégnél az interjúk kapcsán. Az utolsó egy hidrogénezett hajú fickó volt, akit végképp nem tudtam hova tenni. Nekem holnap lesz jelenésem. Reméljük, sikerem lesz, és végre rovatunk sorsa is jobbra fordul.

Január 19, Szerda délelőtt

Ma volt egy hosszúra nyúlt megbeszélés Keith-szel, a grafikussal, a játék help-figurájával, Ronnie Rattal kapcsolatban. Ahogy közeledett a meghallgatásom időpontja, egyre kevésbé tudtam a feladatra koncentrálni: csak ültünk, és bámultunk Ronnie-ra. Reggelire vettünk néhány süteményt, de olyan szárazak és kemények voltak, hogy a fogpótlás helyett az éhezés mellett döntöttünk. Konstruktivitásunk bizonyítékául átkereszteltük Ronniet Rambová. Azután pedig vissza.

Január 19., Szerda délután

Az interjúm, úgy érzem jól sikerült. A PS2 játékokkal kapcsolatos kérdésekre, válaszomban a határozott jövőkép fontosságát hangsúlyoztam. Nem hat hónapra, legalább egy évre kell előre tervezni -

mondtam, mire egyikőjük feljegyzett valamit a papírjára. Azt hiszem, ez jó jel.

Január 20., Csütörtök

Szinte az egész napot Mike-kal, a tesztelőnkkel töltöttem: végigragtunk magunkat egy új szinten, a Snow Joke-on. Van benne egy óriási terület, tele "ügyes" megoldásokkal. Lothar, ahelyett, hogy megállna, mikor meg kell állni, csúszni kezd, igencsak megnehezítve ezzel az irányítást. Remek!

Január 21., Péntek

A terv szerint elkészült a játék váza, és Mike-től megkaptuk életünk legesélytöbb értékelését. Szerinte a játék egy üres, értéktelen utánzat, melynek sikere négy évvel ezelőtt is kérdéses lett volna. Azt hittem, Mike bugokat keres a játékban, nem erkölcsi tanulságot. Behívtam, és emlékeztettem, hogy a siker a team-munka hatékonyságán múlik. Úgy láttam, nem vette a lapot. Attól tartok, életem-



ben először, meg kell fosztanom valakit kenyerétől.

Január 21., Hétfő

Minden a helyére került! Vagy mégsem? Reggel bejelentették: Mike az új producer! Hmm... Ahogy mondtam, pont, mint egy gyenge TV-sorozatban: amíg a gyilkos (jelen esetben az álnok játék-tesztelő) szabadlábon van, mindig lesz folytatás.

A következő hónapban: Végre elul a vihar a cégvezetésében. De higgyétek el, pokoljárásom még csak most kezdődik.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN WTC VILÁGJÁRÓ AUTÓK

BIZTONSÁGI ÖVEKET BEKAPCSOLNI! KEZDŐDIK A VILÁG LEGKEGYETLENEBB AUTÓVERSENYE, ÉS MI SZÁLLÍTJUK A LEGFRISSEBB HÍREKET!

PLUSZ!

Felejtsetek el a PS2-t, van még néhány adu a Play Station kezében. • Elétek hozzuk *Resi Evil*-t: a Túlélőt. A *Resi Evil*: Survivor teljes leírása. • Friss hírek *Tony Hawk's Skateboarding 2*-jéről és a *Final Fantasy IX*-ről. • *MediEvil 2* • Jéghideg vérátömlesztés a *Cold Blood*-ban • Vizsgálat a *Chase The Express*-en • Ja, és mikrofonvégre kapjuk Kazunori Yamauchit, a *GT2000*-es pilótát.



A KÖVETKEZŐ SZÁM MÁJUS 12-ÉN JELENIK MEG



mania

2002

a magyar zenetévé videoklip-fesztiválja
az Ericsson támogatásával



Nézd Te is a díjkiosztót!



Április 19-én 19:00-kor a Z+-on

ERICSSON



„A REMÉNY RABJAI” RENDEZŐJÉTŐL

T O M H A N K S

CSODÁK NÉHA
A LEGLEHETETLENEBB
HELYEKEN TÖRTÉNNEK...

S T E P H E N K I N G
HALÁLSORON

A FLAMEX FORGALMAZÁSÁBAN A UNIVERSAL PICTURES / CASTLE ROCK ENTERTAINMENT BENUTATJA A DARKWOODS PRODUKCIÓJÁBAN TOM HANKS „THE GREEN MILE” DAVID MORSE

BONNIE HUNT MICHAEL CLARKE DUNCAN JAMES CROMWELL MICHAEL JETER GRAHAM GREENE DOUG HUTCHINSON

SAM ROCKWELL BARRY PEPPER JEFFREY DeMUNN PATRICIA CLARKSON HARRY DEAN STANTON ZENE THOMAS NEWMAN JELMEZTERVEZŐ KARYN WAGNER

VÁGO RICHARD FRANCIS-BRUCE, A.C.E. LÁTVÁNYTERVEZŐ TERENCE MARSH FÉNYKÉPEZTE DAVID TATTERSHALL, B.S.C. KÉSZÜLT STEPHEN KING REGÉNYE ALAPJÁN

PRODUCER DAVID VALDES és FRANK DARABONT A FORGATÓKÖNYVET ÍRTA ÉS A FILMET RENDEZTE FRANK DARABONT



© 1999 Universal Studios All Rights Reserved.

www.thegreenmile.com www.halalsoron.hu

